

PC - PC CD-ROM - MAC - 3DO - CDI

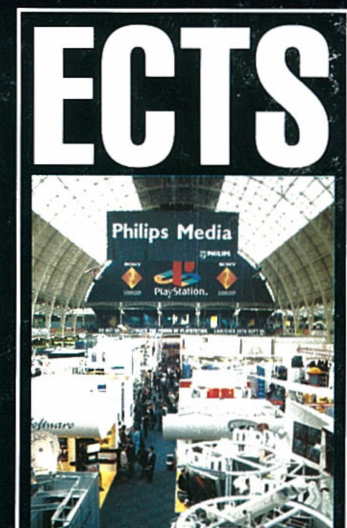
joystick OCTOBRE 1995

joystick

N°64 OCTOBRE 1995



ECTS



AU SALON DE LONDRES NOTRE REPORTAGE SUR **LES HITS DE FIN D'ANNÉE**

TESTS : Phantasmagoria, Primal Rage, Crusader, Pitfall, Heroes of Might & Magic, Full Throttle (MAC), Lemmings 3D, Magic carpet 2...



PREVIEWS : Wipe out, Destruction Derby, TFX Euro Fighter 2000, Tek War, Witch Haven ...

délirant ! Le successeur de Lemmings arrive

WORMS

+ la démo jouable en exclusivité sur le CD

N° 64 • OCTOBRE 1995 • 35 F • BELGIQUE : 230 FB • SUISSE : 10 FS • CANADA : 9$ • PORTUGAL CONT : 1000 ESC • ANTILLES/GUYANE : 40F

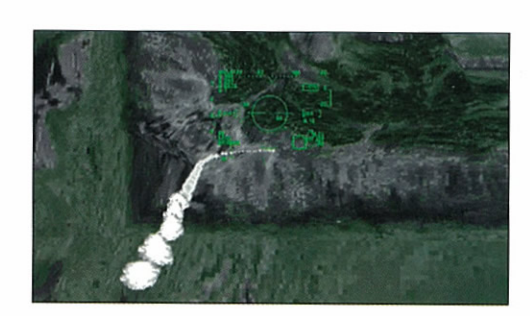
OCTOBRE 1995 • 35 F
64
joystick

Vous allez piloter un avion de

...Alors accrochez



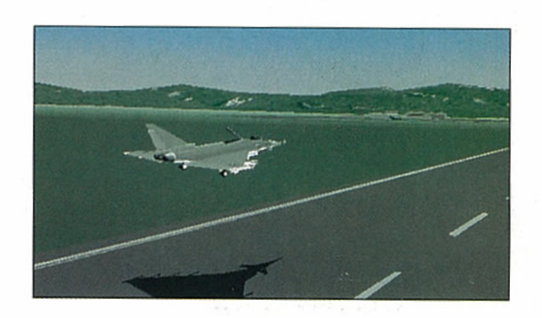




TFX-EF 2000 :

DES CAPACITÉS EXCEPTIONNELLES.

Une agilité jamais atteinte dans les combats supersoniques ou subsoniques. Un bouclier rapproché ultra-efficace. Un radar offensif disponible en version infrarouge et affichage sur la visière du casque.



CAPACITÉS OPÉRATIONNELLES :

En Grande-Bretagne comme en Allemagne, la supériorité de l'EF 2000 a été prouvée dans toutes les situations de combats rapprochés ou aveugles.

GEN 4 : "TFX EUROFIGHTER 2000 SE POSE CO

combat de 70 millions de $...

05-02-32-65
(APPEL GRATUIT)

PC CD ROM

-vous à votre PC.







TFX-EF 2000, UN JEU QUI VA TRÈS LOIN...

TFX-EF 2000 utilise les techniques les plus évoluées de mapping de polygones et des effets cinématiques. Intro en silicon grafics, images en 3D, localités reproduites à partir de cartes d'état-major... tout est d'un réalisme à s'y tromper.

...ET PRESQUE UN PEU TROP LOIN !

Un réalisme tel que les concepteurs de l'avion ont insisté pour que certaines des données du jeu soient transformées afin que les pays ennemis n'y trouvent pas matière à espionnage...



MME LE MEILLEUR SIMULATEUR DE COMBAT".

Sommaire

OCTOBRE 1995

LES TESTS DU MOIS

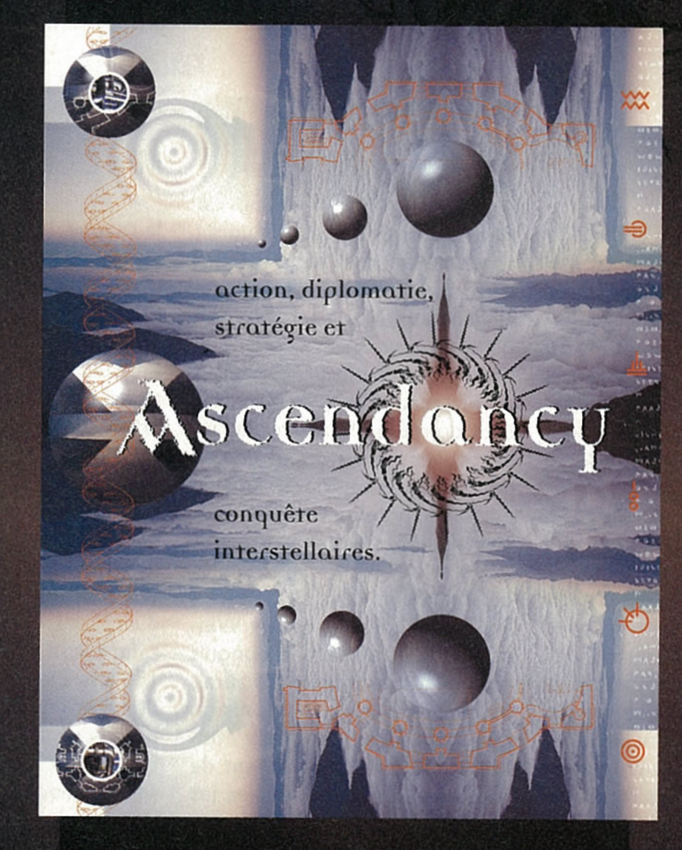
Joystick
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000 F., locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron.92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX
Tél. : (16. 1) 41 34 85 00. Fax : (16. 1) 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Marc Andersen
Rédacteur en chef : Claude Lucas
Correspondant permanent aux USA : Sébastien Hamon
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou

Rédaction
COURRIER DES LECTEURS : Cyrille Baron
NEWS : Michel Desangles, Mic Dax et toute l'équipe
PREVIEWS : Derek Dela Fuente, Moulinex, Léo de Urlevan, Lord Casque Noir, Pinky, Iansolo, Cooli .
TESTS : Léo de Urlevan (Xavier Allard), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Moulinex (Cyrille Baron), Iansolo (Olivier Aubin), Pinky (Jérôme Bonnet), Tibérius (Pascal Pluchon), Cooli (Bruno Cardot)..
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Sylvain Simoneau, Derek De La Fuente.
JEUX CRACK : Gabriel Lopez.
Direction Artistique : Alain Langlois
Mise en page : Linos, Corinne Bismuth, Djima Mérah, Michel Desangles, Marie Hedon
Secrétariat : Laurence Geuffroy
Chef de Publicité : Isabelle Weill
Abonnement : Tél. : 44 89 44 84
Anciens numéro : 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur HDP
Rédacteur / concepteur : Mic Dax - **Animateur :** El fredo
Photogravure : **SLJ – CHAMPA – COMPO IMPRIM – PPO**
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE
Distribution
Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration : Yaccine, © M. Marizy
Couverture : Warcraft II © Blizzard/Ubi Soft, Worms © Team 17/Ocean, Photo ECTS © Joystick
Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'intérieur du magazine. Le numéro comporte un CD ROM gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément.
Réalisation du CD ROM: Cooli - Lord Casque Noir - Daniel Lauro - TCB - Mic Dax - Claude Lucas - Richard Escoffier - Fabien Deleval.
Éd. Responsable Albert Festeraerts, 243 chaussée romaine 1800 Koningslo Vilvoorde Belgique.
JOYSTICK : 1 an (11 n°) : 1 570 FB.

DIFFUSION CONTROLE OJD 1994

Ascendancy



PC CD-ROM

THE LOGIC FACTORY







vous êtes à l'ère des grands voyages interplanétaires. vous allez devoir faire preuve de beaucoup de courage et de prudence pour explorer des territoires inconnus. votre peuple va-t-il disparaître dans l'obscurité ou arriver à dominer une galaxie? qui se dissimule dans les zones inexplorées? qu'allez vous découvrir hors de votre planète natale? Bienvenue dans l' univers de tous les possibles.

A vous de choisir vos espèces, d'établir une stratégie, de décider de votre destin...il est temps de sortir de votre petite planète. vous avez imaginé votre futur, et maintenant vous allez voyager au delà de l'orbite de votre planète et découvrir les mystères des autres mondes.

Ascendancy vous donne l'opportunité d'explorer et de coloniser une galaxie. En exploitant les ressources de votre planète et en utilisant vos découvertes vous pourrez fabriquer des vaisseaux incroyables, mettre au point des voyages fantastiques. vous défierez le destin en explorant de lointains systèmes planétaires et en vous battant contre d'autres espèces. En tant que leader de votre peuple vous aurez à votre disposition un arsenal impressionnant d'armes et de technologies futuristes. vous seul pouvez décider de les utiliser.

comment utiliserez-vous vos connaissances pour survivre et vos talents de diplomate pour vous faire des amis et transformer des ennemis potentiels en de loyaux alliés? comment assurerez-vous la survie de votre peuple dans les étoiles?





COURRIER DES LECTEURS

C'EST BIEN CONNU, LES GRANDES DOULEURS SONT MUETTES. DONC, PAS DE COMMENTAIRES CE MOIS-CI. C'EST VRAI QUE DEPUIS DÉBUT SEPTEMBRE, IL Y A DE QUOI RESTER SANS VOIX, À PROPOS DE "QUI-VOUS-SAVEZ-95".

MOULINEX

BOF !

En tant que membre actif de la société de consommation, je me suis acheté Truc-Chose 95. Quelle ne fût pas ma déception de constater qu'au lieu de 600 K de mémoire conventionnelle qui devraient être disponibles sous DOS d'après ma configuration, je me retrouve avec 584 K. Je me suis donc lancé dans l'exploration de Ta-mère-en-short 95 pour découvrir finalement que les fichiers autoexec.bat et config.sys d'origine ne contenaient plus que mes drivers pour Soundblaster. Quant au manuel, il explique surtout comment se servir d'une souris, cliquer, etc. En revanche, notre ami Billou n'a pas manqué de fournir avec Schmilblick 95 un magnifique bouquin vantant les qualités de 500 programmes, Indispensable. En fait, il s'agit surtout de mises à jour d'anciens produits Microsoft. Conclusion, Windows 95, bof ! La grande nouveauté, c'est surtout que Billou est encore plus riche qu'avant.

D. Roduit, Pully, Suisse.

MUSEE

J'ai commencé par un familial Amstrad 464 à cassettes. Puis il a fallu acheter un 6128 à disquettes. Ensuite, je suis passé au 286 de Commodore. Naturellement, cela n'a pas suffi, alors pour être dans la norme, je me suis offert un 386 Kenitec. En moins d'un an, il a fallu le changer contre un 486, afin de pouvoir utiliser Windows 3.1 correctement. Et voilà que maintenant, il faudrait acheter Windows 95. Si j'ai tout compris, il faudra pour cela passer au Pentium mais on annonce déjà d'autres machines, les fameux ordinateurs du futur. J'ai déjà 5 ordinateurs, je les aime bien mais tout de même ! J'affirme qu'un particulier qui ne vit pas de son micro n'a pas besoin de tant de puissance pour ses besoins personnels, ni de toutes ces armoires remplies de brochures, bouquins et documents destinés à mieux les utiliser. J'ajoute qu'avec Windows 95, Microsoft se conduit comme une montagne qui aurait accouché d'une souris. Après ça, comment s'étonner que les utilisateurs aient le sentiment de rouler en Deudeuche avec les options d'une Ferrari ? Stop ! Tout cela frise l'absurde.

R. Ghenaoua, Lyon

DEÇU !

J'ai l'intention d'acheter Billou-se-fait-attendre 95. Possédant un 486 DX4 100 VLB avec 4 Mo de RAM, quelle ne fût pas ma déception d'apprendre qu'il faut au moins 8 Mo de RAM pour l'exploiter correctement. Du coup, je me demande vraiment si je vais acheter de la mémoire ou si je ne vais pas attendre et acheter une carte mère plus puissante, comme un Pentium. À moins que j'attende le P6. Et ma carte graphique accélérée Windows, sera-t-elle toujours aussi performante ?

N. Marquez, Marseille.

MAL DE VIVRE

Je l'avoue, j'ai mal vécu l'arrivée de Pouet Pouet 95. Tout allait bien tant que Microsoft retardait la sortie de son système d'exploitation 32 bits, et puis soudain, je me suis posé des tas de questions. Finalement, j'ai résolu le problème et je clame bien haut : oui, on peut tout à fait vivre sans Windows 95. On peut même vivre l'informatique de façon épanouie sans Microsoft. Mon PC 486 DX2 66 et moi, on utilise OS/2 Warp. C'est un système d'exploitation 32 bits, comme l'autre, et il n'a pas fallu attendre 150 ans. Des fois, j'ai bien envie de créer une association dont le but serait de prouver aux gens qu'on peut s'en sortir sans utiliser les produits de Billou.

S. Hijos Calvo, Sannois

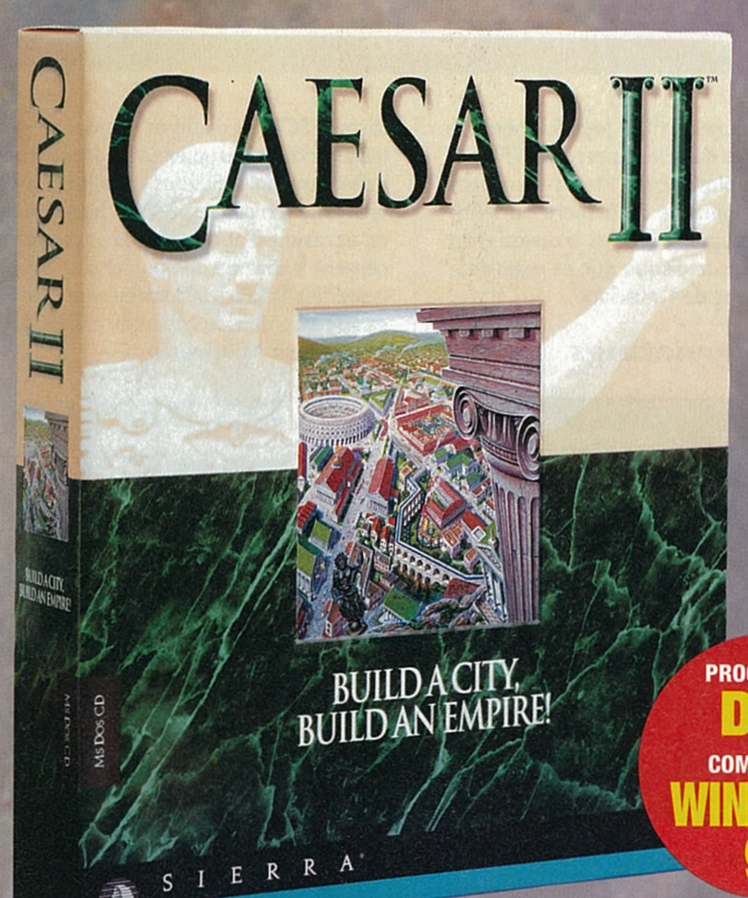
SOLUTION ?

La première fois que j'ai installé Machin 95, panique à bord. Ma machine a commencé à faire n'importe quoi : un coup je démarre, un coup je démarre pas. Comme ma configuration n'était pas en cause — puisqu'elle semblait fonctionner avant — j'ai décidé de prendre le taureau par les cornes et j'ai viré QEMM. Miracle, tout baigne et Windows 95 semble se comporter correctement. Je ne prétends pas qu'il s'agisse là d'une recette universelle, mais si vous utilisez Billou 95 et QEMM, pensez-y avant de tout jeter aux orties.

X. Laurent, Internet.

COURRIER DES LECTEURS

BÂTISSEZ L'EMPIRE ROMAIN !



"Parmi les cinq meilleurs jeux de la rentrée 1995"
Computer Gaming World

"On ne peut plus s'arrêter de jouer. Un véritable Hit !"
Strategy Plus

PROGRAMME DOS COMPATIBLE WINDOWS 95

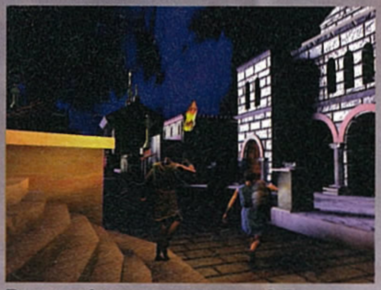


Jeu, documentation et voix entièrement en Français.

Vous êtes le Gouverneur d'une province Romaine dont la capitale (si vous la faites évoluer correctement !) deviendra l'enfant chéri de l'Empire. Choisissez parmi des douzaines de structures - temples, aqueducs, thermes... jusqu'au Circus Maximus - et regardez votre cité croître et prospérer. Développez les ressources naturelles, ouvrez de nouvelles routes commerciales... Elargissez ensuite votre territoire et sortez des rangs. Votre défi : devenir le prochain César, tout en affrontant les féroces gaulois, les invasions barbares et vos propres citoyens qui menacent vos cités éternelles.
Un jeu fabuleux qui allie stratégie, données historiques réelles, wargame et simulation de ville.


Agrandissez la vue pour mieux observer votre cité croître.


Développez votre province en construisant routes, industries et fortifications.


De superbes animations en 3-D illustrent la vie de votre cité.

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE MULTIMÉDIA :
Sierra/Coktel Vision
25, rue Jeanne Braconnier
92366 Meudon-La-Forêt Cedex
Tél. : (16 1) 46 01 46 00
Fax : (16 1) 46 31 71 72
http:\\www.sierra.com

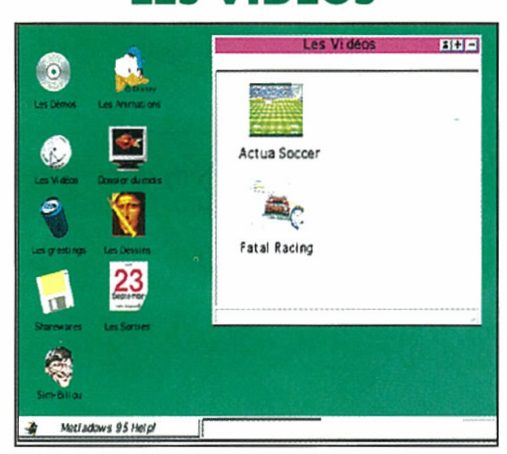

SIERRA®

Le CD-

Si l'on devait définir en quelques mots ce CD-Rom, ce serait quelque chose du genre : plus beau, plus rapide, plus drôle... J'en passe encore quelques-uns, mais c'est vrai, on n'arrête pas de faire mieux à chaque fois. Bon, il subsiste encore quelques petits problèmes de-ci de-là, mais si on était trop parfait, vous seriez trop nombreux à acheter Joystick, la presse concurrente ne tiendrait pas le coup et cela ferait des chômeurs en plus. Mais étant donné que nous nous devons de faire mieux à chaque fois, nous allons avoir beaucoup de difficultés à maintenir l'équilibre qui existe ces temps-ci.

SUR PC

LES VIDÉOS



CD AVIS

Cliquez sur les icônes pour voir les démos d'Actua Soccer ou celle de Fatal Racing. Si vous n'avez pas encore Video for Windows, vous ne pourrez pas les faire tourner. Mais Joystick pense à tout et vous fournit dans le répertoire VFW le "run-time" 1.1E, le plus récent. Placez-vous dans VFW sous le gestionnaire de fichiers de Windows et lancez Setup. Si vous les trouvez trop lentes, installez-les sur disque dur et regardez-les indépendamment de l'interface.

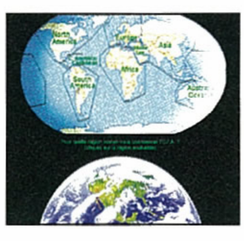
Les greetings



Les gens de nous qui ont conçu le CD au burin.

Sim Billou

Un Shareware qui a bien plu à la rédaction de Joystick. Un tips : cliquez partout, vous aurez quelques surprises. Nous tenons quand même à remercier William Henry Gates III sans qui ce fabuleux jeu n'aurait pas été réalisable.





LE DOSSIER DU MOIS
LES ÉCONOMISEURS D'ÉCRAN

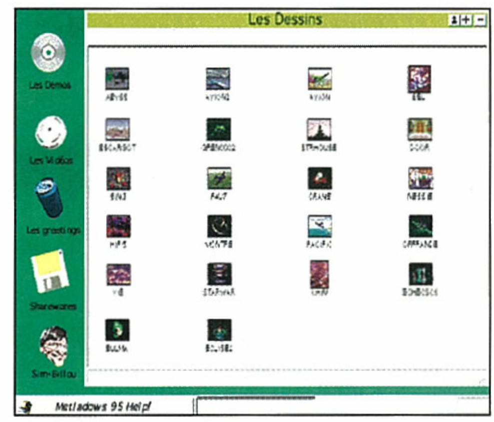
CD COOL/E

Bon, je vais pas vous les détailler un par un, il y en a 200. Pour tous les goûts : les marrants, les musicaux, les beaux, les simples, ceux qui donnent l'heure... Mais pour que Windows ne devienne pas très rapidement un foutoir monstrueux, il vaudrait mieux les installer par deux ou trois maximum. En effet, la plupart des fichiers, une fois "dézippés" (c'est automatique) sont au format SCR. À d'autres moments, des fichiers Install. exe ou Setup.exe viendront stopper cette belle harmonie. Si vous installez 5 ou 6 fichiers en même temp, il se pourrait bien que des fichiers en écrasent d'autres ; vous passeriez alors forcément à côté de quelque chose. Si vous voulez lancer les fichiers autrement que par l'interface, ça se passe dans le répertoire COOL / E. Tapez simplement Yourmenu.

LES DESSINS

Voici les dessins que vous nous avez envoyés ce mois-ci. Nous vous en remercions et ne disons qu'une seule chose : encore !





LES SORTIES

Voici les dates de disponibilité des jeux les plus attendus du moment. Sans vouloir faire de favoritisme, vous y apprendrez que Fade to Black sort le 29 septembre 95 !



LES SHAREWARE

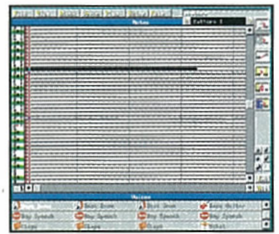
Hurl



CD Hurl
Hurl.exe
Une sorte de Doom très rigolo où votre ennemi principal est la saleté et les monstres des cochons.

Rom

Sound Club



CD Sclub
Sclub.exe
Un éditeur de musique vraiment très complet. Au démarrage, un tutorial non interactif se lance. Pour avoir la main, appuyez sur ESC.

Road Hog

CD Roadhog
Roadhog.exe
Un petit jeu de voitures fort agréable et assez drôle. Si le programme plante, configurez le sans les musiques.



BON A SAVOIR

Comment déplacer un répertoire entier du CD vers votre disque dur ? Allez dans le gestionnaire de fichiers de Windows, et ouvrez deux fenêtres, l'une de votre disque dur, l'autre de votre CD-Rom. Si vous voulez déplacer un répertoire entier, prenez le dossier (buzuk par exemple) et faites le glisser (sans lâcher le bouton de la souris) au prompt de votre disque dur (C:). Vous devrez faire cette manipulation assez régulièrement si vous n'avez pas de Sound Blaster 16, ou 16 ASP car les jeux ont une configuration prédéfinie répondant à cette norme. Et étant donné qu'il n'est pas possible d'écrire sur un CD, vous devrez les placer sur votre disque dur. Mais ce n'est pas systématique car certains jeux détectent automatiquement votre config.
Vous pouvez installer de nombreux fichiers du CD-Rom sur votre disque dur pour aller plus vite. Il suffit de déplacer les répertoires suivants se trouvant sur le CD : BUZUK, MENU, BAT
et de déplacer les fichiers Joystick.exe et Menu.exe (dans le répertoire racine du CD) vers le répertoire racine de votre disque dur. Le gain de vitesse sera phénoménal dans la mesure où un disque dur va beaucoup plus vite qu'un CD-Rom. Néanmoins, les heureux possesseurs de quadruple vitesse ne verront pas trop de différence.

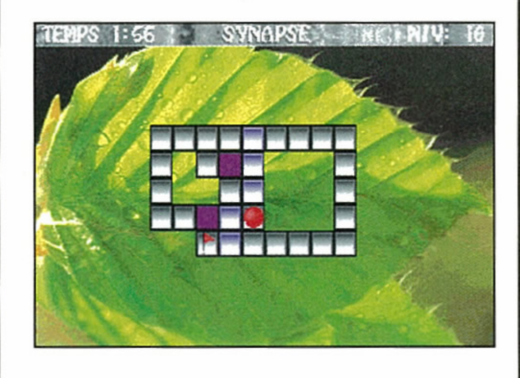
Robot Battle



CD Winrob
Winrob.exe
Six robots s'affrontent sur un terrain. Vous gagnerez si vous utilisez au mieux leur spécificité technique. Un peu moins beau que Mechwarrior 2.

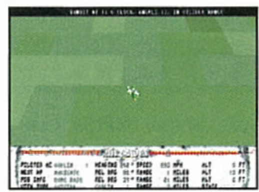
Synapse

CD Synapse
Synapse.exe
Un jeu shareware comme on les aime. Vous incarnez un bonhomme qui doit éliminer toutes les pierres d'un niveau en passant dessus et arriver sur une case précise. Bien réalisé.



LES DÉMOS

Airpower



Testé dans ce numéro
CD Airpower
Airpower.exe
Une très belle simulation aérienne, très rapide de surcroît. Mais pour la lancer, petit problème. Et d'une, il faut installer le jeu sur disque dur (pour méthode, voir encadré). Mais ce n'est pas tout ! Retournez sous DOS, allez dans votre répertoire Airpower du disque dur et tapez :
Attrib *.* -r /s
Et là, ça devrait être bon ! Vous verrez que bientôt, l'intégrale des sommaires des CD de joy remplacera allègrement tous les bouquins qui sont sortis sur le DOS

Battle beast



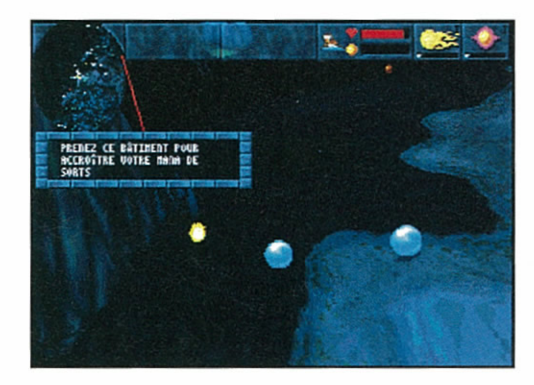
Testé dans ce numéro
CD Beast
Run.exe (sous Dos)
Voilà peut-être le jeu de combat le plus drôle jamais réalisé. N'importe quoi !

INTERFACE DE BASE

Remarque : Le réalisateur de ce CD s'est tellement amusé à le faire qu'il pouffait de rire toute la journée, il n'en pouvait plus. Nous aussi, remarquez, à force de le voir dans cet état ! Il suait à grosses gouttes et il est parti dans une sorte de crise d'épilepsie furieuse et il est resté dans cet état-là jusqu'au bouclage. Il n'avait pas encore programmé les boutons sur lesquels vous cliquerez pour fermer les fenêtres de l'interface. Quand il les a réalisés, il était nu avec de la bave aux lèvres en hurlant à la pleine lune : "Hin, hin, Billoooouuuu". Pour cette raison, il existe un léger décalage entre la zone active sur laquelle vous devez cliquer et le bouton à l'écran. Pour viser correctement, cliquez au moment où vous entendrez la voix de notre imitateur maison qui lui aussi a eu un léger traumatisme, mais c'est une autre histoire.

Magic Carpet 2

Testé dans ce numéro
CD Carpet2
Nwdemo.exe



La suite du célèbre jeu d'action que l'on ne présente plus. Un peu trop ressemblant quand même. Tout marche très bien, mais il n'y a pas les sons. Pour les obtenir, il faut copier le répertoire Carpet2 sur disque dur et lancer Setsound.exe avant d'exécuter Nwdemo.exe

Druid

CD Druid
Voir le reportage sur l'Ects
Druid.exe



Pour profiter de ce jeu magnifique, lancez-le, ça marche mais il faut par sécurité désactiver Qemm. Vous incarnez un guerrier qui se déplace dans un univers médiéval fantastique. C'est vraiment beau, les déplacements se font à la souris.

Pinball illusions

CD Illusion
Illusion.exe

Ça fait du bien, un petit flip de temps à autre pour se défouler. En attendant l'arrivée de ce qui devrait être des flippers révolutionnaires, gageons que celui-ci restera parmi les meilleurs flips en 2D. Si la démo s'arrête à un moment, ce n'est pas un plantage. Cette démo est à durée limitée.

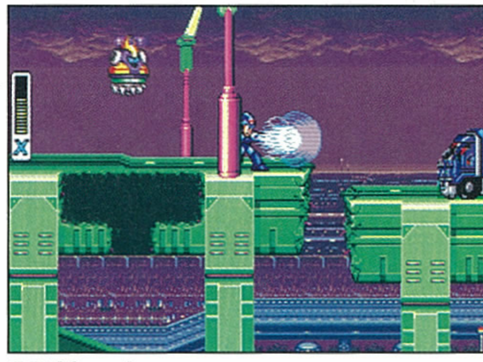
Screamer

Preview dans ce numéro
CD scream
Screamer.exe



Alors là, attention ! Pas la peine d'essayer de faire tourner le jeu avec Qemm. Si vous l'avez, déchargez-le au démarrage de votre bécane (Alt, Esc, Alt (laissez appuyé) et Esc encore une fois, et ça tourne sans problème. Ce jeu de voiture nécessite une grosse config pour être assez fluide.

Mégaman X



CD Mmxdemo
mmxdemo.exe

Voilà un petit jeu de plates-formes qui bouge bien sans pour autant être d'une beauté à tout casser. Pas fatigant !

Shangaï

Ne cherchez pas, ça ne marche pas. Puisqu'on vous dit que ça ne marche pas. Ne téléphonez pas !! Le responsable a bien entendu été pendu à l'aube, comme tous les mois. Ce n'est qu'une manière de plus de rendre hommage à Windows 95. Enfin, on a quand même fait mieux, non ?

True Space

CD truespac/Disk1
Setup.exe



Pour créer vos objets 3D sous Windows : plein d'options, une interface conviviale...

TV Paint



CD TVP
Install.exe

Voici une démo non interactive d'un logiciel qui tournait sur Amiga. Les programmeurs auraient-ils tourné la page ? On peut constater que le produit est vraiment très riche.

Virtual waves

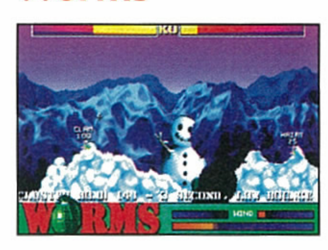


CD Virwaves/Disk1
Setup.exe

Voilà un utilitaire assez original qui vous permet de coupler énormément d'appareils musicaux ensemble. L'approche est un peu difficile, mais on s'y fait. Lors de longs calculs, on a l'impression que l'ordinateur est planté. Il n'en est rien, certaines opérations sont très longues.

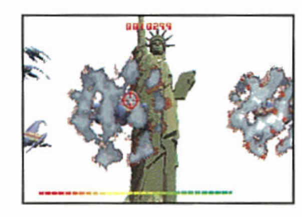
Worms

Voir le reportage sur l'Ects
CD Wormdemo
Worms.exe



Voici peut-être la démo la plus drôle du mois... La preuve ? On est en plein bouclage, j'ai le sommaire du CD à terminer, j'ai un mètre de papiers divers qui s'entassent sur mon bureau et je joue à Worms ! Vous aussi, jouez aux vers de terre guerriers.

Chaos Control



Testé dans le numéro 62
CD Chaos
Chaos.exe

Voici une partie du premier niveau de ce jeu de tir façon Microcosm. Bien que cela reste très beau, on ne retrouve pas la qualité du graphisme que ce jeu possédait sur CDi.

Lion

CD Lions
Lions



Dans la lignée de Wolf, vous incarnez un animal. Lequel ? Vu le titre, vous aviez compris qu'il s'agit d'un gros chat. Nourrissez-vous, chassez, dormez, etc. Toujours original !

Entomorph

CD Entodemo
Plague.bat



C'est dans un univers médiéval fantastique que vous évoluerez tout au long de ce jeu. Vous jèterez des sorts, vous vous baladerez dans des lieux immenses, le tout servi par un magnifique graphisme.

Cybermage

Preview dans ce numéro
CD Cmdemo
Install

Décidément, ce bon vieux Doom commence à prendre des rides, avec l'avalanche de ce type de jeux qui commence à nous tomber dessus. Mais bon, ne poussons pas les aînés dans les orties. À propos, le jeu ne tournera ni avec Smart drive, ni avec Emm386.

Turricane 2



CD Turrican
Beta

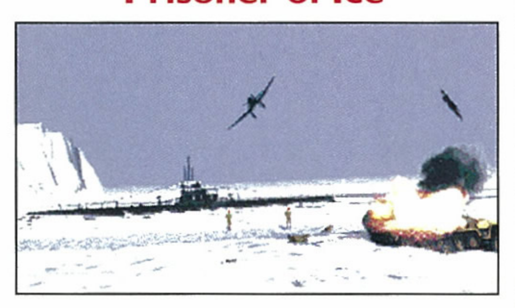
Quand on revoit ce soft, on se prend un grand coup sur la tête ! Il y a cinq ans sortait la première version de ce jeu sur Amiga (testé dans Joystick n° 5). Sortez vos mouchoirs !

Tekwar



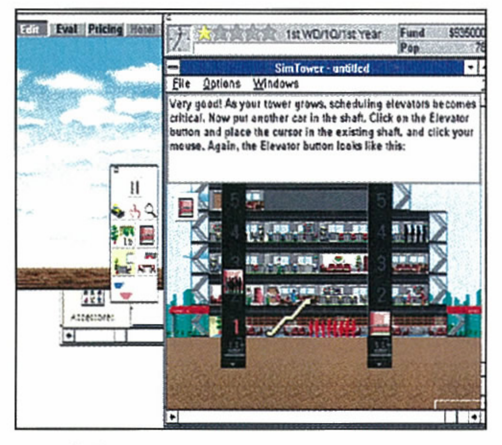
Preview dans ce numéro
CD Tekwar
Tekwar.bat
D'après un roman de James T. Kirk, Tekwar vous plongera dans une ville remplie de mecs qui veulent vous assassiner. Bon, normal jusque-là ! Ah, oui, mais attendez un peu de voir le soft, ses textures et surtout comment il tourne sur votre bécane. Un pentium 90 rame beaucoup, sauf dans une fenêtre moyenne !

Prisoner of Ice



Testé dans le numéro 61
CD prisoner
Démo
On ne le présente plus non plus. Voici la magnifique intro de ce jeu.

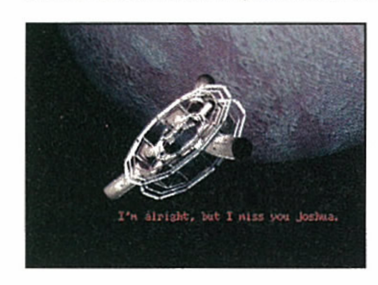
Sim tower



Testé dans le numéro 62
CD Tower/Disk1
Setup.exe
Voici le dernier-né de la série des Sim Machin. C'est très beau, on gère un immeuble et l'ensemble de son réseau d'ascenseurs. La démo fonctionne pendant un temps limité.

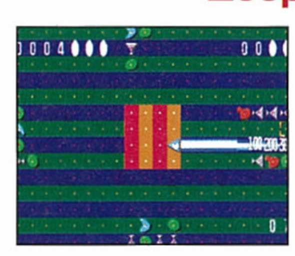
Alien Virus

Copiez le répertoire sur disque dur et lancez setsound.exe, et après avoir déclaré votre carte sonore, lancez Avdemo.



Ça prend 13 mégas, et ça dure au moins dix minutes ! Ça a vraiment l'air très beau avec un menu bien propre.

Zoop



Voir reportage sur l'Ects
CD Zoopdemo
Zoop.exe
Un petit jeu mélangeant habilement rapidité et stratégie, et qui mettra vos nerfs à rude épreuve.

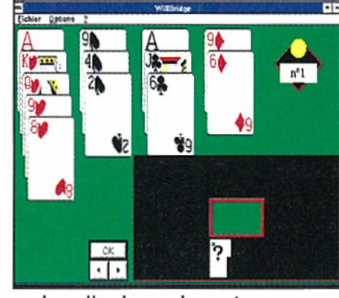
Mortal Kombat 3



Preview dans le numéro 60
Voir aussi reportage sur L'Ects
CD MK3demo
MK3
Jamais un jeu vidéo de baston n'a été aussi proche de la version arcade. Dans cette démo, il n'y a que deux combattants, mais quelle variété dans les coups ! Elle ne se lance pas aussi facilement qu'on pourrait l'espérer car il faut désactiver Smartdrive et ne pas lancer un gestionnaire de mémoire comme EMM.

Will Bridge

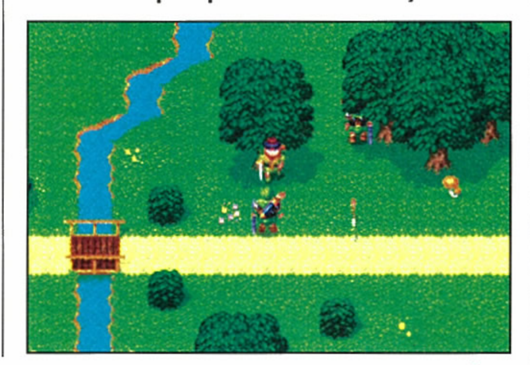
CD
Wbridge
Install



Un jeu de bridge et ses règles, ce qui n'est pas le point le plus inintéresssant de la chose. Qui sait jouer au bridge ? Dans la salle, levez la main...

Witch Wood

Voir reportage sur l'Ects
Recopiez le répertoire ww_demo sur votre disque dur. Sortez de Windows et placez-vous dans le répertoire que vous venez de recopier et tapez :
Attrib *.* -r /s
Vous n'avez plus qu'à l'exécuter en lançant witch.



SUR MACINTOSH

VOUS AVEZ VU?



La partie PC du CD-Rom se chargeant de tailler un costard à Windows 95, il devenait donc inutile de le faire du côté Mac, d'autant que cela aurait consisté à prêcher des convertis. Nous allons donc parler des jeux Mac.

La grosse démo du mois, c'est The Dig, de LucasArts, qui fait de réels efforts en direction du Mac, en produisant là un jeu d'une très belle qualité. Les amateurs de jeux d'aventure apprécieront. L'éditeur ne s'arrête pas là puisqu'il prévoit d'adapter (en optimisant pour Mac) Sam & Max et Day of the Tentacle, deux très bons jeux dans la grande tradition Lucas.

Contrairement à ce que nous avions prévu le mois dernier, nous n'avons pas inclus la démo de Marathon 2, puisque l'éditeur Bungie n'a pas fini la version officielle de cette démo ; seule circule une version conçue en exclusivité pour un magazine américain, version que l'éditeur demande expressément de ne pas diffuser. Joystick a, quant à lui, décidé de jouer le jeu, quitte à vous faire attendre un peu, pour finalement vous délivrer une vraie démo complète.

En attendant, vous trouverez de nouveaux niveaux pour Doom 2 et Dark Forces (dont nous repassons la démo que certains avaient ratée), la démo d'un nouveau simulateur de vol, quelques mises à jour bien utiles, la toute dernière version de Disinfectant (la 4.0, livrée complète et enregistrée en exclus pour vous), des astuces, des soluces, etc.

Et bien sûr, notre magazine CD Mieux Mieux n°4, avec beaucoup d'infos ce mois-ci, puisque c'est déjà quasiment Noël. Bonne promenade et au mois prochain, comme d'habitude, hein ?

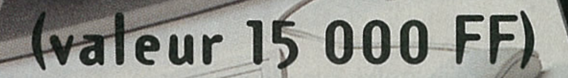
GRAND JEU CONCOURS

1er Prix

Un PC multimedia Hewlett Packard
HP Vectra série 500, modèle 562

- Pentium 75 Mhz
- 8 Mo de RAM
- 1 Go de disque
- Carte Sound Blaster 16
- CD-ROM 4X
- Enceintes stéréo.

(valeur 15 000 FF)











STAR TREK
THE NEXT GENERATION®

2ème prix :

- Un kit accessoire Star Trek pour PC
contour écran, clavier, souris, tapis souris, boîte de rangement
(valeur 800 FF.)
- Le jeu Star Trek : The Next Generation®
PC CD-ROM VF
- Un mug Star Trek

du 3ème au 10ème prix :

- Une montre design Star Trek
- Un poster Star Trek

du 11ème au 20ème prix :

- Un mug Star Trek
- Un poster Star Trek

Les prix seront remis par les représentants des sociétés respectives, Hewlett Packard, Joystick, Microprose et Ubi Soft pendant le 5ème salon international de la high-tech de loisirs Supergames le samedi 25 Novembre 1995 à 19h00 sur le stand Microprose. Les gagnants seront informés par courrier.

e règlement de ce concours est isponible gratuitement sur mple demande à l'adresse UBI SOFT

Questions

Bulletin Réponse

De quelle origine est Deanna Troi ?
- ☐ Klingone
- ☐ Bétazoïde
- ☐ Khitomerienne

Pourquoi le lieutenant commander Geordi La Forge porte-il des lunettes ?
- ☐ il est myope
- ☐ il est aveugle de naissance
- ☐ il ne supporte pas la lumière

Quelle est la particularité du lieutenant commander Data ?
- ☐ c'est une femme
- ☐ c'est une androïde
- ☐ c'est un Romulien

Dans ce nouvel épisode de Star Trek : The next Generation, quel est le nom du commandant de l'Enterprise ?
- ☐ le capitaine Jean-Luc Picard
- ☐ le capitaine Kirk
- ☐ le capitaine William T.Riker

NOM: ____________ PRENOM: ____________

ADRESSE: ____________

VILLE: ____________ CODE POSTAL: ____________

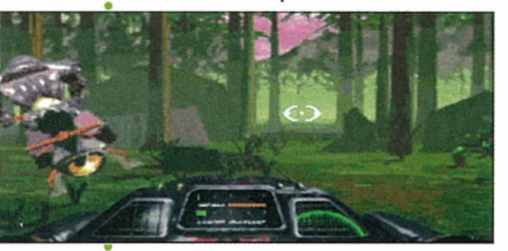
Retournez ce bulletin-réponse collé ou recopié au dos d'une carte postale avant le31/10/95 (le cachet de la poste faisant foi) à : UBI SOFT-Concours STAR TREK
28, rue Armand Carrel 93108 Montreuil Cedex

philips 2001

Vous retrouverez, dans Alien Odyssey, la marque des créateurs de Creature Shock. Normal, il s'agit du prochain jeu d'action/aventure d'Argonaut Software.



Échoué sur une planète hostile, vous devrez aider Gean à délivrer son peuple du joug des Daks. Vous lutterez contre eux au cours de différentes séquences de tir en 3D



précalculée et temps réel, entrecoupées de scènes cinématiques. Parmi celles-ci, on peut évoquer : une poursuite en speed hover bike, un passage dans les mines et la lutte contre le Dak Master dans l'Annoncy Base. Le produit est prévu pour novembre sur PC CD-Rom et milieu 96 pour CDi.



lecture rapide

À l'occasion de sa visite en Europe destinée à promouvoir Jurassic95, Bill Gates a enfin eu l'occasion de voir pour de vrai le manuscrit de 72 pages de Léonard de Vinci qu'il a payé 150 millions de francs il y a quelques mois. Comme il est gentil, il avait décidé de ne pas se le garder pour lui tout seul et de le faire tourner dans divers musées. Du coup, il ne l'avait pas encore vu, et comme il passait en Italie, il s'est dit tiens, au fait, si j'allais voir le machin que j'ai acheté l'autre jour? Il s'est enfermé et est resté seul face à son manuscrit pendant deux heures, soit un peu moins de deux minutes par page (et 1 million de francs lourds la minute, plus cher que minitel, plus cher qu'Internet, plus cher que tout). Après, il est ressorti drôlement plus intelligent, un peu comme si il avait transféré le cerveau de Léonard de Vinci dans le sien à lui.

PANIER DE CRABES

En Angleterre, Virgin fait traditionnellement des pubs extrêmement provocantes. On a eu droit à des lancers de nains, à du cul, à du limite-nazi, etc. Certaines étaient drôles, d'autres n'étaient que provocantes, sans le recul et le grain d'humour qui permet de faire passer la pilule. La dernière de leurs pubs, soumise à l'hebdomadaire CTW (réservé à la profession), a été refusée: CTW en a même profité pour initier une procédure légale, soutenu par l'ensemble des acteurs de ce marché, visant à interdire à Virgin de continuer dans cette voie.
On a beaucoup réfléchi, nous autres Joystick, sur ce problème. D'un côté, CTW dit: "Certes, tout le monde est libre, mais il y a des limites", ce qui ne les classe pas vraiment dans le camp des libéraux purs et durs. D'un autre côté, la provoc de Virgin ne sert pas à faire avancer la société, mais à faire croître leur chiffre d'affaires. D'un côté, par réaction contre le "politiquement correct", on aimerait bien soutenir Virgin; d'un autre côté, Virgin ne lutte pas contre ce mouvement, mais profite de son existence pour se créer une niche fructueuse.
D'un côté, on a un système imbécile: la censure, les bien-pensants, la morale, mais de l'autre, on a un système qui finalement ne fait que profiter de cet état de fait. Hélas, Virgin n'a pas de message à délivrer. On aimerait bien choisir entre les deux, défendre la veuve et l'orphelin, voler au secours de l'opprimé, mais c'est la peste et le choléra. Alors, tout bien réfléchi, on s'en fout. Qu'ils s'amusent entre eux, qu'ils se châtaignent entre commerciaux, ça leur fait faire du sport et pendant ce temps-là ils n'emmerdent pas les programmeurs et les créateurs.

Microsoft Corporate Security

DATE 7-10-95 TIME 1630
LOCATION W. LOT BLDG 20

PARKING VIOLATION

THIS NOTICE IS TO INFORM YOU THAT:
MAKE OLDSMOBILE MODEL ACHIEVA
LICENSE 221 GBB STATE WA
SERVICE ______ I.D. # ______
IS PARKED IN A MANNER THAT INCONVENIENCES VISITORS AND EMPLOYEES AND/OR IS IN VIOLATION OF SPECIFIC CITY AND STATE LAWS.

VIOLATION: 1st ✓ | 2nd | 3rd |

- [x] PARKED IN A FIRE LANE
- [ ] PARKED IN A RESERVED SLOT WITHOUT VISIBLE PERMIT (DISABLED / CARPOOL / SERVICE ONLY)
- [ ] PARKED IN A LOADING ZONE
- [ ] PARKED IN MORE THAN ONE SLOT
- [ ] PARKED IN EXCESS OF ______
- [ ] OTHER ______

CORPORATE SECURITY ASKS THAT YOUR FUTURE USE OF MICROSOFT PARKING FACILITIES BE WITH CONSIDERATION OF OTHER USERS AND IN COMPLIANCE WITH THE RULES, REGULATIONS AND CITY ORDINANCES THAT AFFECT THE DAILY OPERATION OF THE CAMPUS. THIS PARKING VIOLATION WILL BE RECORDED.

THANK YOU FOR YOUR COOPERATION IN THIS MATTER. IF YOU HAVE ANY QUESTIONS CONCERNING THIS NOTICE, CONTACT SECURITY AT (93)x60000.







Ça, c'est sympa. Nicolas Gaume, le big boss de chez Mindscape Bordeaux (ex-Kalisto/Atreid, on va devoir le signaler combien d'années encore?), a pensé à nous, quand il a reçu cette amende des services de sécurité de chez Billou, à Microsoft, Redmond, USA, après s'être garé sur une voie réservée aux pompiers. Voilà ce qui arrive à ceux qui vendent leur âme au diable... Parce que, hein, pourquoi il était chez Billou, le Nicolas Gaume? Mmmhh? Et qu'est-ce que c'est que cette version Windows 95 d'Al Unser Jr's Arcade Racing, mmhh? Selon le bon vieux proverbe catalan qui plaît tellement à notre copain TCB: caresse un chien, il te mord!

PC Magazine, un confrère américain, a fait des tests sur Snail 95: hélas, on ne peut vraiment pas dire qu'il soit plus rapide que Windows 3.1. On peut même dire que sur les configurations les moins puissantes, il est plus lent. Ennuyé, PC Mag a préféré mettre l'accent sur le fait que W95 était quand même beaucoup plus stable (entendez: moins buggé), en précisant qu'avec 4 Mo de Ram, il était vivement conseillé de rester avec la version 3.1.

CHÔMEUR

Randal Schwartz, spécialiste de la sécurité des gros systèmes, a commis l'erreur, il y a deux ans, de vouloir prouver à Intel, pour qui il travaillait à l'époque comme simple programmeur, que leurs propres systèmes n'étaient pas sûrs et qu'ils feraient bien de l'engager comme administrateur de sécurité. Pour cela, il a piqué des mots de passe, il est entré dans plusieurs ordinateurs et il s'est fait gauler. Il est passé en jugement ce mois-ci, et la sentence est sévère: trois mois de prison avec sursis, cinq ans de probation, 480 heures de travaux d'intérêt général, et l'obligation d'informer ses nouveaux employeurs de sa peine. Au regard de la loi, c'est un peu comme si vous alliez flinguer quelqu'un dans la rue pour "aider la police à se rendre compte de ses lacunes". Ça ne se fait pas.

Microsoft, une compagnie américaine qui fabrique des syst... suis-je bête, vous connaissez certainement! Microsoft, donc, estime avoir vendu un million d'exemplaires de Petit Pains 95 sur les quatre premiers jours d'exploitation (contre un million de DOS 6.0 en 40 jours, et un million de Windows 3.1 en 50 jours). Ils ont donné le chiffre, et ils ont ajouté qu'ils ne donneraient plus désormais d'estimations de vente de manière régulière. Du coup, tous les analystes, les experts, les magazines et les spécialistes se battent pour essayer de deviner combien il va s'en vendre dans les deux premiers mois, ou les 1000 premières heures, ou d'ici Noël, ou en un an. Estimation © Joystick: sûrement des miyons et des miyons d'ici le printemps.

LES ÉTATS D'ÂME DE BILLOU

TU PEUX FERMER LES FENÊTRES CHÉRI? FAIT PAS CHAUD CHAUD...

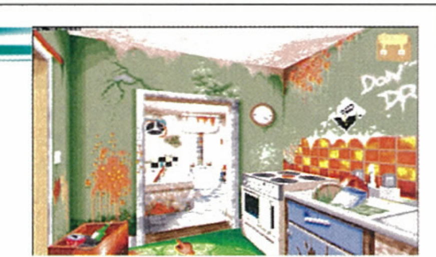
SI ELLE CONTINUE, JE DIVORCE...

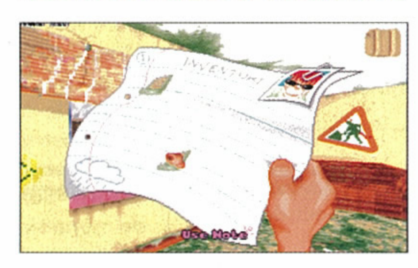
WINDOWS 95

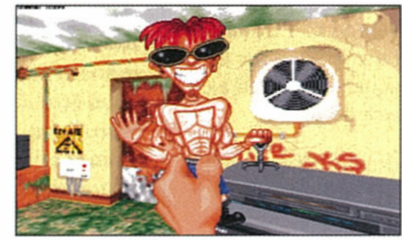
confirmation

Ça va drôlement vous surprendre, j'en suis sûr: le CD-Rom se vend bien. De mieux en mieux, même, si vous voulez tout savoir. La SPA (Software Publishers Association) a établi un bilan des ventes des éditeurs adhérents. À la question: combien s'est-il vendu de titres CD au cours du premier trimestre 95, je vous réponds: 6,8 millions, soit 125% de plus qu'au cours du même trimestre 94. Ah ben oui, ça marche bien, ça rapporte même un milliard de francs, en trois mois. À la question: et les jeux, dans tout ça, je vous réponds: 2,3 millions, soit près d'un tiers. À la question: dis donc pépère, ça ne te dérange pas de donner des chiffres du premier trimestre alors qu'on est en septembre-octobre, je réponds: ben oui, ça a été un peu long à faire, tous ces calculs, mais vous êtes marrants, vous, je fais ça le soir, moi, après mon boulot.

beaufs fighter







Normality est un jeu d'aventure en 3D avec un scénario des plus intrigants : à Neutropolis où la population est devenue légumineuse, vous aurez pour mission de ramener le fun dans la vie de ces malheureux. Le tout avec 120 lieux à explorer, 100 séquences filmées et des animations réalisées grâce au "Motion Capture". L'atout majeur du produit devant être l'humour. Gremlin prévoit de le sortir sur disquettes et PC CD-Rom vers la fin de l'année.

ADAPTATION

Clinton aimerait bien adapter la loi sur la propriété intellectuelle (alias copyright) afin qu'elle colle mieux aux nouveaux supports émergeants (alias les réseaux). Pour l'instant, on peut jouer sur l'ambiguïté en disant qu'après tout, un réseau n'est pas un livre, ni un disque, ni un film, ni une disquette et qu'en conséquence, on peut y distribuer tout ce qu'on veut. L'adaptation consisterait donc à préciser que les réseaux font partie des supports protégés, point à la ligne. Il a donc demandé à une commission de préparer un texte, et la commission a pondu ça: " la distribution volontaire d'œuvres protégées d'une valeur supérieure à 5000 dollars (25.000 francs) est un acte criminel. La distribution involontaire d'œuvres inférieures à ce prix ne sera pas considérée comme criminelle". Je connais des BBS qui doivent se frotter les mains. J'en profite pour signaler au passage qu'il s'agit de la loi américaine, et que même si ça risque d'arriver chez nous un jour ou l'autre, on est quand même toujours régi par la loi française (parce que des fois, des lecteurs nous disent: "vous avez dit que maintenant la loi nous y autorisait...". Non, hein, il s'agit d'une information concernant un autre pays, allez pas confondre).

COMPTE RENDU

Une boîte de communication américaine s'est posé la question: où passent vos 89 dollars, quand vous achetez Windows 95? Et a trouvé la réponse: dans la nouvelle maison que se fait construire le couple Gates (d'un coût de 30 à 50 millions de dollars, selon les estimations). Ils proposent tous les quinze jours de nouvelles photos du chantier, dans un service nommé fort judicieusement "Walls 96"



The house that Windows built.

Updated Sept. 9, 1995

So, you'd like to know where that $89 that you spent for Windows 95 went? Situated along the majestic shore of Lake Washington, there it sits. A 40,000-square-foot waterfront coffer costing close to $50 million. Bill and Melinda thank you. But since you're paying for it, we thought it cordial to allow you to visit every week or two... thus MorseMcFadden Communications, sparing no expense or discomfort, will fight rain, blow and seasickness every other week to bring you updated photos of your investment.

An Open Letter to Bill Gates



By the way, the projected date of completion is late 1996. It is built into a bluff above the shore of Lake Washington not far from Microsoft's Redmond offices. The home will include a 12-foot-wide video wall in the reception area constructed from a series of big-screen TV monitors which will be used to display digitized artwork.

(http://www.morsepr.com). On y apprend qu'il y aura une stéréo sous-marine dans la piscine, que le parking aura cinquante places, que la salle à manger pourra accueillir plusieurs centaines d'invités, etc. Madame Gates a demandé à ses avocats d'empêcher ça, car elle se sent troublée dans son intimité, mais pas moyen: il n'est pas interdit de photographier un chantier.

• Finalement, Olivetti ne se retire pas du marché des PC, malgré ses déboires financiers. Il espère même, grâce à un nouveau modèle nommé Envision, remonter la pente. Début septembre, Olivetti a envoyé trois prototypes de l'Envision à sa filiale australienne pour les besoins d'une expo. Un des prototypes a été volé. Le boss australien, bien ennuyé car il est sensé renvoyer les protos en Italie, suggère qu'il s'agit d'espionnage industriel. Ça ressemble plutôt à de la bête négligence.

• Imaginet annonce l'ouverture d'un nœud de connexion Internet à Montpellier et à Grenoble.

happy birthday

Le 14 février prochain sera le cinquantième anniversaire de ce qui est généralement considéré comme le premier ordinateur de l'histoire, l'ENIAC. C'est à Philadelphie, aux USA, que le monstre a été dévoilé au public le 14 février 1946. Capable d'effectuer 5000 additions ou soustractions par seconde, il avait 2 Ko de Ram (ou du moins, l'équivalent). L'université de Pennsylvanie est en train de terminer un émulateur qui sera bientôt disponible sur Internet, code http://www.seas.upenn.edu/. Le manuel est déjà disponible, et c'est aussi intéressant pour un programmeur qu'un bout d'os de dinosaure peut l'être pour un biologiste.

tapie à la souris

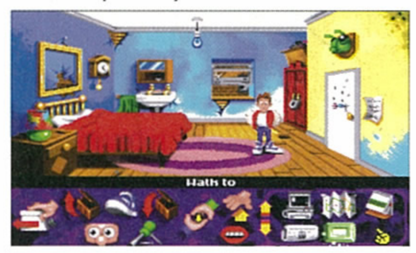
Distribué par Virgin, Anco prépare la suite de PlayManager. Techniquement moins touffu (heureusement !) que Premier Manager 3 et plus complet que Carton Rouge, le soft s'annonce comme un bon compromis entre détail et jouabilité. On retrouvera ainsi tous les éléments habituels des softs de gestion de foot avec, en prime, le fanzine du club, etc. Player Manager 2 devrait sortir sous format PC CD-Rom.



PAR MICHEL DESANGLES (RHUME)

bud tucker in double trouble

Merit Studios, plus connu sous le nom de Fighter Wing, se tourne vers le jeu d'aventure. C'est dans la peau d'un ado livreur de pizzas (Bud), que vous partirez à la recherche de votre meilleur client disparu mystérieusement : le



Professeur. L'humour sera omniprésent et la clé de voûte du jeu. Avec une interface classique mais simple, il faudra compter sur de nombreux gags. On peut espérer une bonne surprise lors de sa sortie sur PC CD-Rom au mois d'octobre.

encore un

Décidément, ça n'arrête pas. Après Sierra qui a racheté Pixellite cet été, c'est au tour de Mindscape (oui, celui que nous connaissons, le même, pas Mindscape-celui-qui-est-tombé-sur-la-tête) d'acheter Micrologic, une société connue exclusivement pour PrintMaster Gold, un programme qui vous permet d'imprimer des dessins, des fresques, des bandeaux sur vos enveloppes ou vos courriers. Ça marche très fort aux USA, avec un chiffre d'affaire global approchant le demi-milliard de francs.



CULTURE PUB

Si vous êtes allé aux USA cet été, vous avez certainement vu cette publicité de Coca-Cola qui n'est passée que pendant la pub d'une demi-heure que s'est offert Microsoft le 24 août. On y voit un type travailler tard le soir seul sur son micro, il s'aperçoit — gosh — qu'IL N'A PLUS DE COCA. Il va alors vers le distributeur de Coca. Mince, pas de monnaie, rien dans les poches, pas un rond. Il se tourne vers la caméra, cogne un peu sur le distributeur et dit: «Ah, les machines...". Puis il s'éloigne en disant: "Salut, euh, personne n'a de monnaie pour un Coca? Je vous rembourserai». Personne ne lui répond. Et le type, c'est notre Billou à nous, le Bill Gates en personne. Histoire de dire que, il est peut-être riche, lui, mais MOI j'ai mon Coca, que l'argent ne fait pas le bonheur, blablabla, qu'il doit quand même se sentir vachement seul, que c'est même peut-être pour ça qu'il est si méchant et si vilain, que ça n'est quand même pas une raison pour se coiffer aussi mal, que si ça se trouve si on était plus gentil avec lui il serait un bon copain tout le temps à payer des coups. Ah ben non, il peut pas, il a jamais de monnaie. Je veux bien faire copain avec lui, mais si c'est pour payer les coups avec mes ronds à moi, merci bien.

• Un jeune étudiant sud-coréen s'est jeté de la fenêtre de son appartement le mois dernier. Il avait été gaulé en train de distribuer une image porno qu'il avait récupéré sur Internet, et son proviseur lui avait dit de prévenir sa mère et de venir avec elle le lendemain. Il a eu tellement peur de sa réaction qu'il a préféré l'éviter définitivement. Attention, il ne s'agit pas d'un drame causé par la pornographie, mais par l'excessive gravité qu'on lui prête. Si on dramatisait moins...
• On ne dit plus "émulateur en mode texte", on dit "émulateur graphiquement déficient".

genou

Le genou du mois, c'est Monsieur Poupet, de chez Univers Mac et Planète Net, qui, dans une interview vidéo accordée à Univers Mac (oui, oui, le même), répond à la question «alors, Monsieur Poupet, vous êtes un philantrope, ou un homme d'affaire avisé?». Et le brave homme, un peu surpris par autant de mots difficiles, de répondre: «Phi... philantrope? Oh non, je ne suis pas philantrope, non, je me rapprocherais plutôt de la démagogie». Notre copain grapho-musico-programmeur TCB (qui n'arrête pas de mordre des chiens catalans) a promis d'en faire un dub, ça s'appellera «Avisé? Oh non, je me rapprocherais plutôt du marchand de tapis».

BOUCLE ÉTRANGE

Le film MGM "Hackers" n'est pas encore sorti en France, mais il est sorti en août aux USA. Comme on ne peut plus désormais sortir un film ou un disque sans faire de promo sur Internet, les producteurs ont ouvert un service http://mgmua.com/hackers comportant des scènes du film, des interviews des acteurs, etc. Or, les vrais hackers, ne se reconnaissant pas du tout dans le film, ont décidé de se venger et ont piraté le service en question. Ils ont rajouté des moustaches sur la photo du héros du film, ont changé toutes les autres photos, puis, un peu plus tard, ont rajouté des "liens" (pour ceux qui ne surfent pas encore, un lien, c'est un mot sur lequel on clique et qui amène à un autre service) permettant de trouver des listings de numéros de cartes de crédit volées, des recettes pour fabriquer certaines drogues, ainsi que la méthode pour construire une bombe artisanale. Le FBI s'est mis sur la piste (d'ailleurs, le FBI passe son temps sur Internet, en ce moment. Il traque les BBS qui diffusent des programmes pirates, les employés de banque qui détournent des sommes colossales et les particuliers qui échangent des images porno avec mineurs. À mon avis, vous allez aux USA et vous braquez une banque, tout le monde vous fout la paix, ils sont occupés ailleurs). Rappelons au passage que le listing des cartes de crédit volées est envoyé à tous les commerçants du monde entier tous les mois, et que la recette pour fabriquer de la drogue et des bombes se trouve non seulement dans la plupart des manuels de chimie de terminale (en lisant entre les lignes), mais aussi dans toutes les bibliothèques. N'accusez pas Internet, accusez l'âme humaine (c'est un message pour l'archevêque de York). Merci.

comme la lune

Sybex vient de faire paraître "Programmation des jeux en C". Comme il est indiqué sur la jaquette, "Grâce à ce livre de poche,









apprenez à programmer simplement et rapidement toutes sortes de jeux d'action ou d'aventure, et devenez vous aussi un véritable pro de la création de jeux vidéo". Et tout ça en 300 pages. Voilà des gens incroyablement pédagogues.

On vous l'a dit? On vous l'a pas dit? Me rappelle plus, tant pis: Fujitsu sortira à la fin de l'année prochaine un téléviseur LCD extra-plat d'un mètre de diagonale, selon la firme d'une qualité égale aux meilleurs téléviseurs conventionnels, pour un prix d'environ 25.000 francs.

Du fond de l'âme d'un héros...

Vous approchez...

Vous êtes le Seigneur du ciel. Chevauchant votre tapis volant, armé d'un arsenal de sorts, vous avez fièrement combattu pour vous frayer un chemin dans les royaumes de l'extérieur, et vous avez affronté d'innombrables créatures inhumaines.

Mais le plus grand défi vous attend...

- 26 sorts redoutables avec 3 niveaux de puissance.
- Traversez de nuit des royaumes dangereux et plongez dans les entrailles de la terre pour découvrir des cavernes pleines de périls.
- Un tapis volant encore plus rapide pour une nouvelle expérience passionnante.



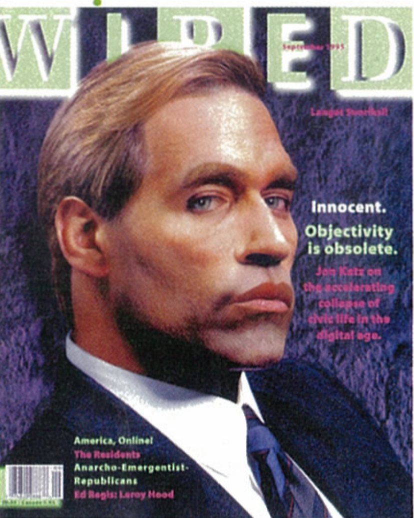




PAR MIC DAX (GRIPPE)

ÉJECTABLE MAIS RICHE

Si jamais quelqu'un veut racheter Apple sans l'accord express de son PDG Michael Spindler, celui-ci touche le jackpot puisque l'acheteur hostile devra lui verser trois fois son salaire annuel et quelques bonus de derrière les fagots. Ça a été décidé récemment, mais ça n'a rien à voir avec les rumeurs d'OPA sur Apple, non non. C'est quand même rudement bien imité.

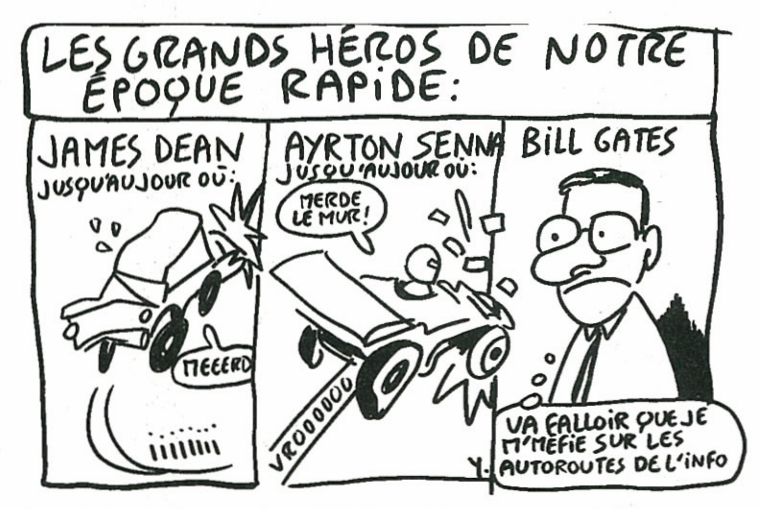


PUB COPINAGE

On vous parle souvent de Wired, un des meilleurs magazines du monde, pourtant américain. Voici d'abord la couverture du dernier numéro, à gauche. Vous le reconnaissez? C'est OJ Simpson, un footballeur noir accusé d'avoir tué son ex-femme et son petit ami, dont le procès secoue l'Amérique depuis des mois. Il est juste recoloré en blanc et défrisé, légende: "Innocent. L'objectivité est obsolète". Naturellement, c'est le point de départ d'un exposé sur les dangers de la médiacratie.
Ensuite, le dos de couverture. C'est dans la série des pubs déjantées pour la vodka Absolut. Ce mois-ci, une private joke uniquement réservée aux infographistes: Kai est le prénom de Kai Krause, l'auteur des filtres KPT pour Photoshop (disponibles sur PC et Mac, et KPT signifie "Krause Power Tips", du nom de la série qu'il a écrit il y a quelques années sur Photoshop, devenue la bible des infographistes). La pub est naturellement réalisée sous Photoshop, uniquement à l'aide de ses propres filtres, et par Kai Krause lui-même.
L'intérieur du magazine est à l'avenant, et on ne saurait trop conseiller à ceux qui ont une *solide* maîtrise de l'anglais de l'adopter. On le trouve dans les librairies anglaises, les aéroports...

VERY NEW

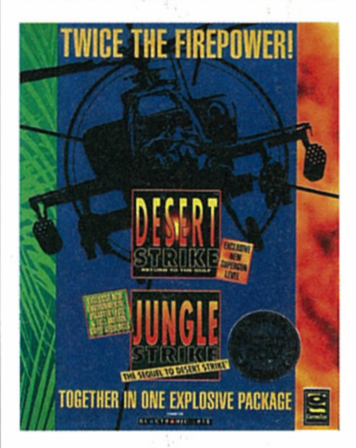
Hasbro, le géant du jouet américain, propriétaire entre autres des droits de Monopoly, du Cluedo et de Trivial Pursuit, cherche depuis quelques années à se lancer dans le domaine des jeux vidéo. Il a déjà essuyé plusieurs échecs, dont celui que nous vous narrions le mois dernier (un projet de casque de réalité virtuelle ayant coûté des milliasses en développement, abandonné pour cause d'inadaptation totale au marché). Il se relance ce mois-ci par le biais de l'édition, en sortant d'ici la fin de l'année deux nouveautés gravement nouvelles, dont l'aspect innovateur et ambitieux ne devrait échapper à personne: une version PC CD-Rom de Monopoly, et une de Trivial Pursuit. À mon avis, le marché n'est pas encore prêt pour une telle révolution. C'est trop nouveau. En revanche, il vient de signer la distribution des jouets issus des produits de DreamWorks (Spielberg, etc). C'est peut-être moins risqué.



Quand il est venu présenter Windows 95 en France le 4 septembre, Bill Gates a tenu une conférence de presse au cours de laquelle il ne fallait parler que de Windows 95. Pas très à l'aise avec le protocole, nos copains de Joypad ont voulu l'interroger sur son rôle dans DreamWorks, pas de réponse, regard lointain. Quelques mots à propos de Gamebank, la joint-venture de Microsoft et Softbank qui va créer des jeux? Pas de réponse, regard lointain. Et que je te colle deux baffes, sale gosse, ça te dirait? Pas de réponse, regard lointain. Et nous, chez Joy, qu'est-ce qu'on faisait pendant la conférence de presse? C'est-à-dire, Michel est arrivé le 1er septembre avec un sale rhume, qu'il a refilé le 2 à Mic Dax, qui l'a repassé à Moulinex dès le 3. Ok, pas un gros rhume, mais va te moucher avec les doigts devant Billou et on en reparlera.

concours

Si vous êtes un étudiant et que vous suivez une formation dans le domaine du "multimédia", peut-être ferez-vous partie de la trentaine de sélectionnés qui verront leur projet soutenu par le Club d'Investissement Média au prochain Millia. Regroupé sous le nom de Club des jeunes créateurs, il permettra à une trentaine d'entre vous de réaliser un projet Off Line ou On Line, c'est-à-dire pouvant fonctionner sur un poste unique ou bien en réseau. Pour tout renseignement et dépôt de dossier, vous pouvez vous adresser au Club d'Investissement Média, 4, avenue de l'Europe, 94300 Bry sur Marne. Date limite de dépôt des candidatures : 22 novembre 1995. Voilà, voilà ! Sinon, vous, ça va ? Bien rentrés de vacances ? C'est terrible ce vent en ce moment, hein ? Bon.



strike

Que faire lorsque l'on a 299 francs en poche et une irrépressible envie de jouer à deux jeux dont le nom contient le mot "enclume" ? Rien, strictement rien. En revanche, si l'on recherche deux jeux dont le nom contient le mot "strike", la même somme peut être intelligemment investie dans la dernière compilation de Electronic Arts. Comprenant Desert Strike et Jungle Strike, cette compilation sur PC CD permettra aux maniaques du napalm de se dégourdir le joystick. Et comment elle s'appelle, la compilation ? Euh, ben, elle s'appelle pas. Sur la boîte, il y a marqué Desert Strike et Jungle Strike. C'est sobre, mais efficace de marquer sur la boîte ce qu'elle contient. C'est pas comme la fois où j'avais offert à ma grand-mère, qui se sent un peu seule, une boîte de Papy Brossard. En fait, la boîte contenait un gâteau extraterrestre et pas du tout un Papy Brossard.







PAR MOU «CYRILLE BARON» LINEX (ANGINE)





bleus

Initiation PC et Windows 95 est un bouquin de chez Dunod destiné aux nouveaux débutants. Entendez par là les néophytes qui n'ont jamais entendu parler de ce qui existait avant Bilou-pète-les-plombs 95. Si vous venez de changer de système d'exploitation, laissez tomber, ce bouquin est trop basique ; mais si vous débarquez complètement, voilà qui devrait vous aider. C'est peut-être ça le secret du bonheur, aller de l'avant sans savoir ce qu'on laisse derrière soi. M'enfin, si on nous avait dit un jour qu'on regretterait MS DOS...

PUTAIN, TROIS ANS

British Telecom, une entreprise qui est très dynamique depuis que son monopole a disparu il y a quelques années (ça veut dire qu'il faudra attendre 1998 pour que France Telecom commence à se bouger les miches), vient d'inventer un système pas mal du tout: un réseau proposant non seulement des jeux multi-joueurs (ça existait déjà), mais aussi un moyen de jouer avec des jeux déjà prévus pour être joués à deux par modem. Autrement dit, vous prenez un jeu qui n'a pas besoin d'être spécialement conçu pour ça, vous vous branchez sur le réseau, et si d'autres joueurs sont branchés avec le même jeu, vous êtes automatiquement mis en relation et la partie commence. Sympatoche, mais il y a mieux encore, aux USA cette fois: un consortium est en train de développer un réseau hertzien (c'est-à-dire sans câble, par ondes) permettant à plusieurs millions (yes, millions) de joueurs de jouer ensemble, en temps réel. Nolan Bushnell, le fondateur d'Atari, fait partie du projet, qui servira aussi à des applications domotiques (j'allume le chauffage à distance, j'éteins le grille-pain...). Mise en service prévue: fin de l'année prochaine. Miam.

infodiplomatie

La version hindou de Vishnou la Paix 95 comportait une carte du Cachemire qui a fait se hérisser les poils sur la tête du gouvernement de l'Inde. Le Cachemire est un sujet assez sensible, là-bas, parce que le Pakistan aimerait bien le récupérer, et l'Inde ne veut pas, et vous savez ce que c'est, c'est pas vraiment une guerre mais il y a quand même des soldats armés qui tirent sur les gens et qui les tuent, mais c'est pas une guerre, non non non. Bref, Microsoft a été obligé de refaire la carte du monde vite fait sur le gaz pour pouvoir vendre son produit quelques jours après la date de sortie prévue. On n'ose imaginer la version croate. Ou serbe (ou tibétaine, etc).

trabajar para el enemigo

Le sous-secrétaire d'Etat Argentin à l'action gouvernementale a été obligé de démissionner; il a été accusé d'avoir favorisé l'obtention par IBM d'un contrat public d'une valeur d'un milliard de francs. Bon, et alors? Il n'a pas le droit de préférer IBM à Mi Corazon Software ou à CD Mejor Mejor Prod., peut-être, c'est interdit? Non, mais ce qu'il l'est vachement plus, c'est de favoriser IBM quand on possède par ailleurs une entreprise dont IBM est client pour près de 200 millions... Il a juré qu'il reviendrait.

roar

Après Wolf, simulation de loup, Sanctuary Wood annonce la sortie de Lion, une simulation de c'est cela même. Comme le faisait remarquer Pinky, "le lion passe les trois quarts de son temps à dormir et le reste à baiser", alors on se demande un peu de quoi sera fait ce jeu. Il est probable qu'on pourra aussi y diriger des



lionnes, puisque ce sont ces dernières qui font les commissions dans les troupeaux du coin. On trouvera aussi, sur ce CD PC, des informations sur le "roi des animaux" (qui en réalité pisse dans sa culotte lorsqu'il voit un éléphant, lequel éléphant se casse lorsqu'il rencontre un rhinocéros). Là, je suis censé dire que Sanctury Wood a trouvé un bon filon et qu'on attend avec impatience "Ver de terre", "Cancrelat" et "Escargot de bourgogne", mais je ne le ferai pas parce que c'est un peu facile.

Apple est tellement en rupture de stock pour ses pièces détachées qu'il a été obligé de refuser de vendre sa licence d'exploitation à Gateway, un très gros fabricant de PC désireux de fabriquer des clones Mac. Apple est de plus en plus souvent critiqué pour ses mauvaises estimations de vente: ils fabriquent trop de machines de bas de gamme, pas assez de machines de haut de gamme... Eh, les mecs, vous savez qu'il y a un Billou qui n'attend qu'un faux pas pour vous manger tout cru?

- Le secteur multimédia d'Infogrames (qui a aussi un très fort secteur télématique) enregistre un chiffre d'affaire de 200 millions de francs pour les 12 derniers mois, soit une progression de 63% par rapport à l'année précédente.
- Calvin Klein a des problèmes: ses campagnes de pub aux USA (les mêmes qu'ici) ont dû être retirées, et des plaintes ont été déposées pour pornographie enfantine. Certaines associations ont considéré que les jeunes modèles ressemblaient à des enfants et avaient des poses lascives. Un juge devra statuer pour savoir si quand on fait plus jeune que son âge, on a le droit d'adopter des postures suggestives. Difficile question.
- Matsushita va créer sa propre structure de développement de jeux pour 3DO. Ça fait du bien d'entendre une bonne nouvelle, de temps en temps.
- Nintendo a enregistré un bénéfice net de 3,27 milliards de francs sur les 12 derniers mois.

RETOUR À LA NORME

À la suite de plusieurs plaintes déposées aux USA, où la loi n'est plus faite par des législateurs mais par des râleurs, les fabricants de moniteurs ont choisi de changer leurs dénominations. Jusqu'à présent, les écrans de télévision étaient mesurés d'un coin de l'image au coin opposé; profitant d'une lacune dans la loi, les moniteurs étaient mesurés d'un coin du tube au coin opposé (c'est pour ça que les moniteurs qui s'appelaient "13 pouces" il y a quelques années ont commencé à s'appeler "14 pouces" il y a deux ans; la mode s'est répandu très vite). Or, le cadre en plastique du moniteur recouvre une bonne partie du tube, et les 14 pouces de diagonale ne représentent pas la taille de l'image. Les jugements rendus pour l'instant semblent indiquer qu'un prochain décret obligera les constructeurs à s'aligner sur le standard en vigueur pour les téléviseurs. Les 13 pouces redeviendront donc des 13 pouces. On respire.



Ce voyage en tapis volant sera un véritable cauchemar

Eux, c'est Bullfrog, l'équipe sacrée "Développeurs de l'Année".

Ils vous offrent aujourd'hui Magic Carpet 2, la suite du jeu de l'an dernier, couronné meilleur jeu de l'année sur PC. Les graphismes sont encore plus éblouissants et l'action encore plus intense, un véritable tourbillon de sensations inoubliables. Avec un système d'aide, une option de sauvegarde en cours de partie, et la possibilité de choisir des graphismes en SVGA.

Ils sont prêts... mais vous, êtes-vous vraiment prêts pour Magic Carpet 2?





Et ne ratez pas les disquettes BASF 3.5" spéciales pour une démo gratuite de Magic Carpet 2!

Venez rendre une petite visite à Electronic Arts et Bullfrog sur le "web" à l'adresse http://www.ea.com/. Pour de plus amples informations sur Magic Carpet 2, appelez le 72.53.25.00, envoyez votre courrier électronique à l'adresse Internet uk-support@ea.com, ou écrivez-nous à l'adresse suivante: Electronic Arts, Centre d'Affaires Télébase, 3 rue Claude Chappe, 69 771 St Didier au Mont d'Or Cedex. Magic Carpet est une marque déposée de Bullfrog Productions, Ltd. Bullfrog et le logo Bullfrog sont des marques déposées de Bullfrog Productions, Ltd.

AVEC PINKY (ROUGEOLE)



Gagates a déclaré que la prochaine évolution majeure de la communication est entre les mains des opérateurs de télécommunications: c'est à eux de créer les infrastructures qui permettront un abaissement significatif des prix, condition sine qua non pour le développement du marché. On voit bien qu'il habite pas en France et qu'il paye pas ses factures à nos Telecoms nationaux, Gateux.

Compuserve, serveur américain, a fait une pub comparative avec Microsoft Network (MSN) qu'il a passé dans certains journaux US. On y voyait un panneau "travaux en cours", et la légende disait: "Alors c'est ça, l'autoroute de l'information Microsoft? Si vous voulez vraiment aller quelque part aujourd'hui, utilisez Compuserve". Amusant, non? Ça n'a pas fait rire le Seattle Times, le quotidien le plus proche du siège de Microsoft, qui a refusé de passer la pub. On se demande bien pourquoi.

• ON EST PEU DE CHOSES: C'est Intel que le Département à l'Énergie américain a chargé de livrer un super-ordinateur ultra-puissant, capable d'exécuter près de deux trillions (un million de millions, soit 10 à la puissance 12) d'opérations en une seconde. Le nouveau système sera composé de 9000 P6 (la nouvelle génération de microprocesseurs d'Intel, après le Pentium), avec 262 Go de RAM.
• VIEUX BRANCHÉ: Philips va commercialiser d'ici la fin de l'année un modem pour que les utilisateurs de CD-I puissent se connecter sur Internet. Il leur faudra aussi un clavier, au passage.
• JEUNE BRANCHÉ: Sega commercialisera à la mi-96 une nouvelle version de sa console Saturn spécialement équipée pour pouvoir se connecter sur Internet. Vous voulez devenir ultra-riche? Ouvrez vite www.manga.com.
• SIERRA S'EMBOURGEOISE: Sierra On Line (oui, celui que nous connaissons, le même, pas Sierra-celui-qui-est-tombé-sur-la-tête) vient d'acheter Arion, une société spécialisée dans l'édition de CD de recettes de cuisine.

adios

Psygnosis n'existe plus. La petite boîte qui avait débuté en sortant Brataccas sur Atari ST s'était fait racheter par Sony il y a peu; Sony qui a décidé, pour des raisons stratégiques, de laisser tomber le nom "Sony Psygnosis" au profit de "Sony Interactive Europe". Rassurez-vous, ça n'empêchera pas la sortie de Lemmings 3D. Mais sous le nom de Sony. À moins qu'ils ne gardent le nom Psygnosis que comme label, pour pas bouleverser les habitudes des acheteurs.

3DO: RUMEUR ET RETARD

La rumeur prétendant que Sega serait très intéressé par 3DO continue de persister aux USA, puisqu'alimentée par quelques indices suspects: les patrons des deux sociétés se sont rencontrés à la fin du mois d'août et celui de Sega serait par ailleurs en relation avec le vice-président de MCA, actionnaire de 3DO et membre de son conseil d'administration. Bon, et alors? On n'a plus le droit de vouloir apprendre le japonais en déjeunant, maintenant? D'autre part, les dernières nouvelles données par 3DO ne sont pas faites pour rassurer: la compagnie n'ayant pas trouvé d'accord de partenariat pour son M2, le lancement de son nouveau produit ne pourra se faire que dans «les prochains mois», sans être plus précis, alors qu'on l'attendait naturellement pour Noël. Lors de la présentation du M2 en mai, 3DO déclarait qu'elle (ou il) cherchait un partenaire solide pour effectuer la large commercialisation que son nouvel engin mérite. En vendant en tout 700 000 machines à travers le monde, et face à ses concurrents japonais, il est vrai que 3DO fait un peu dans l'artisanat et dans le bouche-à-oreille. Moins qu'Atari, mais quand même.
Enfin, son président Hawkins a annoncé que la compagnie se diversifierait rapidement en déclinant son savoir-faire et ses technologies dans le développement d'applications dédiées à Internet. De même, 3DO compte travailler sur des produits destinés au PC, comme des cartes accélératrices 3D ou des cartes vidéo.
Tout ce que vous voulez, monsieur 3DO, mais moi, j'insiste, je veux Return Fire Deuze.

pinball world

Pssst ! Ceci est un secret d'État, ne le répétez pas. Si par malheur vous franchissiez le rubicon, des membres du Politburo, du MI5, du MI6, du Mossad, de la CIA, du FBI et du RPR viendraient immédiatement vous faire taire. Et je les connais, ils sont méchants ! Voici l'information confidentielle : 21St Century va bientôt sortir un flipper. Mais attention, pas n'importe lequel… lesquels devrais-je dire, car entre les flippers principaux et les flippers bonus, on peut comptabiliser 19 tables vraiment novatrices car vraiment très larges, et les flips se déplacent horizontalement ou verticalement. Reste à savoir si ces options autorisent une parfaite jouabilité. De toute façon, les tables annexes sont plus simples et aussi jouables que les nombreuses productions de 21St Century. Le soft sera distribué par US Gold et sortira en novembre prochain.

encore



C'est marrant, le titre des bouquins ne correspond pas toujours au contenu. Ainsi, World Wide Web avec Mosaïc et Netscape de Sybex s'annonce comme un mode d'emploi de ces deux logiciels de navigation ; mais en fait, il constitue un excellent guide pour débutants souhaitant faire leurs premiers pas sur le WWW d'Internet. Étant donné que tout utilisateur du Web se doit d'utiliser l'un de ces deux logiciels (je vous signale que les bêtas finales de Mosaïc 2.0 et de Netscape 1.2 sont disponibles sur le Net), il est en fait très pratique d'apprendre à naviguer en prenant en main le logiciel de navigation. Bref, voilà finalement un bon bouquin.





you're welcome

Aux Etats-Unis, les magasins géants Blockbuster permettent aux clients de louer les nouvelles consoles et des jeux pour les essayer pendant quelques jours. 15 dollars la Playstation avec deux jeux pour trois jours, ça fait rêver, non? Genre, 75 francs, pour une soirée avec des copains américains, c'est pas cher, ce à quoi il faut rajouter 100 francs pour la pizza si on veut garder les copains, 50 francs pour le pop-corn si on veut garder les copines, et 50 francs de Coca pour garder la ligne. Mmmh, finalement, non merci, gardez la console, je vais plutôt acheter du pop-corn.

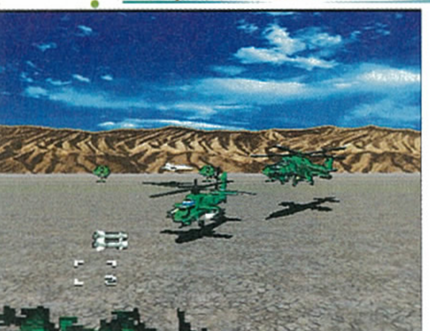

Si vous possédez la version américaine, il vous est possible d'acquérir la version française de Myst en nous renvoyant votre CD accompagné d'un chèque de 105 Frs
"Une aventure insolite, une ambiance incroyable, des graphismes époustouflants... Le plus beau jeu du monde !"
Joystick
MYST
"Des images magnifiques, un scénario de rêve, des heures d'émerveillement"
Génération 4
"Et le jeu devint un art... Myst est sans nul doute le plus beau jeu d'aventure du monde. Le plus captivant. Le plus intelligent aussi. On manque de qualificatifs pour décrire ce CD d'exception !"
Compatibles PC Magazine
Un grand classique enfin en Version Française Intégrale
"Que la beauté vous guide !"
PC Loisirs
Perdez-vous dans le monde de Myst.
Spécialement conçu pour le CD, cette énigme en 4 dimensions repousse les limites de l'aventure interactive.
Seul le CD permet de retrouver un tel niveau dans le détail du graphisme, le réalisme photographique des paysages et la qualité de sons envoûtants. Tous vos sens se réveillent au fur et à mesure que vous découvrez les innombrables secrets de Myst.
CYAN
Brøderbund®
Ubi Soft
Distribué par UBI SOFT, 28, rue Armand Carrel - 93108 Montreuil sous bois Cedex - Tel : (1) 48 18 50 00. Myst est une marque déposée de Cyan, Inc. Tous droits réservés. © Copyright 1993, 1994, 1995 Brøderbund Software, Inc. and Cyan, Inc.

ET LEO DE URLEVAN (EXPECTORATIONS PERLÉES)



Il y a peut-être quelques personnes dans le monde qui n'aiment pas Microsoft. En tous cas, un petit rigolo a créé une macro-virus qui infecte les documents écrits sous Microsoft Word: elle empêche de sauver les documents sous une autre forme qu'un modèle, et elle affiche parfois une boîte de dialogue marquée "N°1". Ça ne sert à rien, c'est juste ennuyeux, et nous à Joystick réprouvons bien fort ce genre de terrorisme intellectuel qui vise à atteindre la crédibilité d'une société sans laquelle nous serions peut-être encore au moyen-âge. Du coup, Microsoft a été obligé de faire des communiqués de presse et de proposer sur ses différents réseaux un petit programme qui détecte cette macro et la détruit. Comme si on n'avait que ça à faire, hein.

choplifter en 3d



Ah qu'il était bon, le temps où l'on sauvait ses compatriotes à l'aide du petit hélicoptère de Choplifter ! Gametek relance le concept, mais en 3D cette fois-ci. Hell Fire Zone vous place aux commandes de votre ventilateur militaire, vous devez tirer sur tout ce qui bouge. La 3D est bien faite, mais hélas, le concept du jeu ne s'y prête pas du tout. Pour tout vous dire, c'est carrément injouable et sans intérêt. Dommage, l'idée n'était pas mauvaise !



Un comité scientifique commandité par les Nations-Unies vient de rendre son rapport sur l'effet de serre. Du coup, les agences de presse ont toutes titré ceci: "Warning: Global Temp. Rising". Les aficionados de Civilization savent qu'il suffirait de mettre des Recycling Cntrl. un peu partout pour résoudre le problème. Hélas, nos dirigeants n'y jouent pas. Dommage.

Une association de fabricants d'ordinateurs vient de s'apercevoir que le jugement récent qui interdisait à Microsoft certaines pratiques jugées injustes, comme le paiement de la licence de Windows 3.1 par processeur, le nombre de licences minimum, etc, ne tenait pas compte de Windows NT. Interrogé à ce sujet, un représentant de Microsoft a déclaré: "Je ne vois pas le rapport". Authentique.

petit à petit

Nous vous parlions le mois dernier de Network Solutions, cet organisme qui gère les adresses de sites Internet, vous savez, tous ces trucs qui finissent par .com, .org (ça s'appelle un Domain Name Service). Il annonçait alors un nouveau système empêchant à tout un chacun d'ouvrir un site «cocacola.com» ou «billgates.edu». Ce mois-ci, il a décidé de faire de nouveau parler de lui (ah, la communication, quel pied) en annonçant que les serveurs devront désormais payer un abonnement annuel de 50 dollars pour garder leur adresse DNS, alors que c'était gratuit depuis la nuit des temps (ou, plus exactement, pris en charge par le gouvernement américain, qui préfère désormais déléguer ça à des sociétés privées). Grand jeu Joystick: devinez ce que Network Solutions va bien pouvoir inventer le mois prochain pour qu'on parle encore de lui?

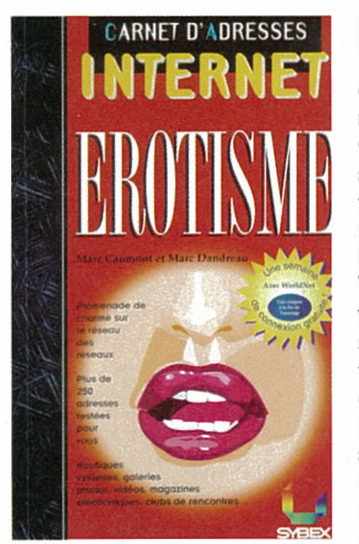
canal plus

Canal + et Bertelsmann-CLT viennent de conclure un accord technologique portant sur la licence du contrôle d'accès numérique. En clair et sans décodeur, cela signifie que la chaîne à paysage pourra prochainement proposer à ses abonnés de nouveaux services interactifs (guide de programmes, télé-achat, téléchargement de logiciel, télé à la carte). La même technologie a été choisie par Deutche Telekom ainsi que par trois chaînes de télévision allemande (RTL, ARD et ZDF). Est-ce que ça permettra de choisir un film le soir où il y a du foot ?

RECONVERSION

Les fabricants de tabac du monde entier ont chaud aux fesses: leur marché s'amenuise de jour en jour, et surtout leur image en prend un vieux coup dans l'aile. Qu'a fait Japan Tobacco pour contrebalancer cette mauvaise image? Ils ont investi dans la recherche contre le sida, et ils semblent qu'ils aient trouvé un médicament qui stoppe la prolifération du virus. Les tests sont en cours pour une commercialisation dans deux ans. Les amateurs de paradoxes vont être contents: si ça marche, ce sont les fumeurs qui auront contribué à éliminer le sida...

carnet rose



Dans la collection "carnet d'adresses", Sybex sort ce mois-ci Internet Érotisme. On y trouve 250 adresses de serveurs sensés vous rendre temporairement manchot, mais hélas, aucune, je dis bien aucune, des adresses WWW intéressantes ne fonctionne, pour une raison simple: les serveurs érotiques fonctionnent aujourd'hui comme les télés et les radios pirates il y a quinze ans, c'est-à-dire en changeant régulièrement d'adresse pour ne pas se faire repérer. Faites une liste de serveurs qui marchent, et trois jours plus tard, il faut tout refaire. Ne restent que quelques plans que de toutes façons vous obtenez automatiquement en lançant votre "browser" favori (Netscape, Mosaïc) et en consultant la liste des newsgroups. De plus, révélons une petite escroquerie pratiquée couramment sur Internet: certains individus peu scrupuleux proposent une liste de "plus de cent serveurs avec des images érotiques, contactez-moi pour plus d'infos". Vous les contactez, ils vous proposent de vous envoyer cette liste en échange de deux ou trois images cochonnes, vous envoyez les images, ils vous renvoient une liste qui doit avoir trois ou quatre ans d'âge et qui ne correspond plus à rien. Et figurez-vous que c'est cette liste qui est reproduite dans le bouquin... Comment on le sait? Ben, figurez-vous qu'il y a trois ou quatre ans, cette liste, elle marchait! On n'est pas nés de la dernière pluie, nous Joystick!

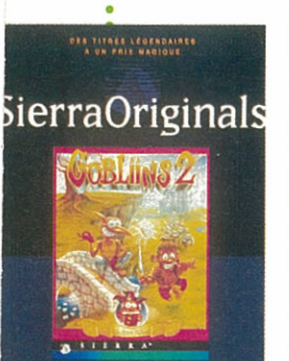
ET LORD CASQUE NOIR (ÉPANCHEMENT DE SYNOVIE)

world



Dans la collection World Digital Cartoon, qu'on pourrait traduire par "films digitaux du monde entier" — bien que ça sonne finalement mieux en anglais — Infogrames annonce Astérix le Gaulois, Astérix et Cléopâtre, Les Douze Travaux d'Astérix et les Histoires du Père Castor 1 et 2. Dans la collection Word Digital Entertainment, qu'on ne traduira pas par "loisirs digitaux du monde entier", le même Infogrames propose Just Kiffing N° 3, les meilleurs moments de la caméra cachée. Formidable ! Non, non, ne riez pas, c'est vraiment extraordinaire. Pfft...

braderie



Du 1er octobre au 1er novembre 95, le jeu Aces Over Europe sera vendu au prix de 49 francs. Certes, la chose commence à dater, mais pour le prix, c'est tout de même pas mal. En fait, la raison de cette promotion est la sortie de Sierra Original, une nouvelle collection de l'éditeur qui proposera, pour 99 francs, des jeux PC CD complets au format poche. Au menu, King Quest 6, Inca 1, Lost In Time, Goblins 2 et Ace Over Europe, donc. Plus tard, d'autres titres devraient rejoindre cette collection. Rien à redire, c'est vraiment pas cher.

la fête

Une manifestation permettant de découvrir les différents aspects de l'informatique se tiendra du 18 novembre au 19 novembre à la salle des fêtes du Croisic. On pourra y découvrir de nombreuses applications ludiques fonctionnant en réseau. Rendez-vous de 13h30 à 18h. Prix de l'entrée : 80 francs. Attention, les moins de 18 ans devront être munis d'une autorisation de leurs parents. C'est un peu abuser, non ?

• L'archevêque grand-breton du duché de York, constatant qu'Internet n'était finalement que violence et obscénité, vient de déclarer que c'était un instrument du diable. S'il ne tenait qu'à lui, on soumettrait ceux qui y sont abonnés à la question. S'il ne tenait qu'à moi, on en ferait ensuite des photos qu'on enverrait sur alt.binaries.pictures.erotica.bondage.
• Activision Zboing Zboing vient d'ouvrir un forum sur le serveur America Online. Et justement, des lecteurs nous ont demandé online (traduisez: sur notre 3615) ce que signifiait le «Zboing Zboing» d'Activision Zboing Zboing? C'est parce que, après avoir cotoyé la mort pendant quelques années, Activision rebondit, depuis quelques mois. Et quand on rebondit, ça fait Zboing Zboing.
• Une *étude* révèle que 26 millions de personnes seraient abonnées à des services online (Compuserve, America Online, etc) ou à des services commerciaux sur Internet d'ici 1999, ce qui devrait rapporter 125 milliards de francs par an aux fournisseurs de service. On en était à 70 milliards en 1994.

l'espace réel

Juste pour vous dire que l'excellent logiciel de 3D «TrueSpace SE» vient de sortir en version française pour la modique somme de 1 495 francs TTC. Rappelons que ce programme tournant sous Windows offre un modeleur convivial, une interface



magnifique, un rendu en Ray Tracing et un module d'animation. Quelques fonctionnalités originales enrichissent davantage le produit. Les déformations animées permettent par exemple de faire passer un objet à l'intérieur d'un autre. Le résultat est spectaculaire. Bien que dans l'ensemble moins puissant que 3DS, TrueSpace reste un superbe produit très abordable et livré avec un CD-ROM rempli d'exemples et d'animations.

Hayes, le fabricant de modems, devait être racheté par Boca Research; finalement, le deal ne se fait car selon le président de Boca, "Dennis Hayes n'est pas engagé cœur et âme dans cette union". En effet, pendant les pourparlers, Hayes continuait à chercher d'autres investisseurs, et il voulait continuer à assurer la direction de sa boîte. Il semble que la situation financière de Hayes s'améliore petit à petit, et il reste possible qu'il s'en sorte seul.

C'est quand même bizarre que Gates ait choisi un vieux titre des vieux Rolling Stones pour promouvoir un produit nouveau, non? Réfléchissez: leur cible, c'est pas les petits jeunes qui écoutent de la techno, c'est les quadras qui n'y connaissent pas grand chose, qui ont de l'argent à dépenser et qui se disent: "Si Gates est l'homme le plus riche du monde, son produit doit être bon". Alors on leur rappelle leur jeunesse.



c'est normal

On a beau dire que l'informatique est de plus en plus simple d'emploi et toutes ces sortes de choses, la configuration d'un logiciel de communication reste dans la plupart des cas mortelle. Pour ne pas dire prise de tête. Voire pénible. En fait je ne vous cellerai pas plus longtemps, quitte à paraître un peu leste, que c'est extrêmement chiant. Pas étonnant donc que le bouquin "Premiers pas avec un modem" soit également mortel. Certes, on y apprend des tas de trucs, mais franchement, en matière de communication, le plus simple est encore de serrer les fesses sans trop se poser de questions, en priant pour que le matériel dont on dispose soit reconnu par le logiciel avec lequel on souhaite l'utiliser. Bref, voilà un bouquin à réserver à ceux qui veulent absolument se plonger dans les arcanes du V42 machin et causer Hayes couramment.

ERRATUM

Contrairement à ce qui nous avait échappé le mois dernier, le futur service Europe Online ne compte pas America Online ni Bertelsmann parmi ses actionnaires, puisqu'ils travaillent de leur côté sur un service online concurrent, on vous en parle depuis quelques mois. Je sais, ça n'est pas hyper grave, ça ne vous avait pas sauté aux yeux, vous nous pardonnez hyper plus facilement que si on avait écrit que Bill Gates est le PDG d'Apple (Dieu nous en garde!), mais bon, même si vous vous en foutez, on tenait à corriger. Ainsi soit fait. Cela dit, sur le fond, nous avions raison, à savoir que le projet d'Europe Online semble bien barré pour rester à l'état de projet, l'un des fondateurs, Pearson, venant de vendre ses parts, et Matra-Hachette, l'un des autres fondateurs, se tâtant pas mal pour faire de même. Si j'étais à leur place (hin hin), je laisserais effectivement tomber.

ET TOUTE L'ÉQUIPE (ÉPIDIDYMITE, PHLÉBITE, ALOPÉCIE, PSORIASIS...

J'ai perdu la notice
C'est bien connu, vous avez acheté 3D Studio 4 et vous avez paumé la notice. Ben tiens, trois gros classeurs de 4 kg dans une chambre mal rangée, autant chercher une aiguille à tricoter dans une pelote de laine. Bon, mais admettons. Sybex a pensé à vous et







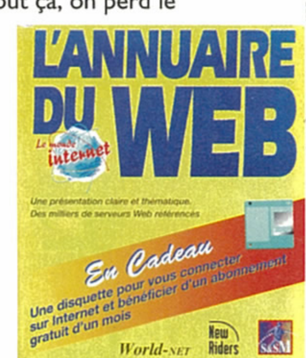
vous propose le "mode d'emploi 3D Studio 4" tiré de la collection du même nom. Bien que d'un contenu assez sommaire, il aborde tous les aspects du logiciel d'Autodesk, du 2D Shaper au Material Editor, et traite de l'Inverse Kinematic qui permet la création d'articulations complexes. La disquette fournie contient d'ailleurs un modèle d'apprentissage pour cette puissante fonction. Les auteurs vont droit au but, mais ne révèlent pas toutes les subtilités du programme, loin de là. Les débutants s'y retrouveront donc facilement.

GRANDEUR ET DECADENCE

Le marché européen des jeux vidéo s'effondre: moins 18% pour 1995, par rapport à l'année précédente. Les experts prédisent une reprise pour 1996. Parce que figurez-vous qu'on vous donne juste le chiffre global, mais les experts vendent l'étude complète, détaillée, secteur par secteur, et ils la vendent assez cher. Comme ils la vendent principalement aux fabricants, aux éditeurs et aux vendeurs, ils n'ont pas intérêt à dire que ça va continuer à se casser la gueule, sinon personne va leur acheter, leur étude pourrie. Comme les voyantes. Si elles disaient "vous allez mourir bientôt dans la misère à la suite d'une maladie douloureuse, et tout le monde va vous abandonner", personne n'irait les voir.

bras de fer
Ted Turner, patron de CNN, dont il est inutile de rappeler qu'il s'agit du plus grand réseau d'infos télévisuelles du monde, vient de s'apercevoir que s'il vendait quelques parts (genre, 10 milliards de francs) de son empire à El Gato, ça lui ferait assez de liquidités pour se payer une chaîne généraliste aux USA. Gatounet a justement 10 milliards dont il ne savait pas quoi faire, il les gardait au cas où, une sorte de trésor de guerre, sauf que c'est pas la guerre, ah ah, oh que non! C'est juste que lui aussi aimerait bien mettre les pieds à la télé, parce que c'est bien beau de développer des tas de systèmes d'exploitation pour réseaux câblés, mais si on n'a pas de réseau câblé, on peut se les mettre où je pense, les systèmes d'exploitation. D'un autre côté, chacun a peur de se faire évincer par l'autre, une fois l'affaire conclue. D'où le temps de réflexion nécessaire.

le li
Ce qui est parfois compliqué sur Internet, c'est de trouver un service rapidement. Certes, il existe de nombreux outils de recherche et des serveurs proposant un descriptif détaillé de tout ce qui existe sur le Net, mais vous savez ce que c'est, on hésite à imprimer tout ça, on perd le fichier, etc. Bref, Sybex vient de faire paraître Yellow Pages, un bottin de 600 et quelques pages regroupant, par thème, toutes les adresses possibles. Un peu moins complet mais agrémenté de copies d'écran, l'annuaire du Web de Mac Fredies & Wempen, regroupe les serveurs WWW exclusivement.



Microsoft a engagé 1500 techniciens aux USA pour assurer l'assistance téléphonique de Hu-ho 95. Malgré ça, les lignes sont tout le temps occupées, et quand elles ne le sont pas, il y a un quart d'heure d'attente; 20.000 appels sont traités quotidiennement. En deux semaines, ça fait quand même 250.000 personnes qui ont des problèmes d'installation.

On compte déjà près d'une dizaine d'Internet Cafés en France; Bruxelles s'y met à son tour, avec l'ouverture du Cyber B@r de l'Amour Fou, qui permet à ses clients pour une quarantaine de francs de l'heure (250 balles belges) de jouer en réseau à Doom, Rise of the Triad, Terminal Velocity, etc, le tout sur des gros PC Pentium. Vous voulez aller jeter un coup d'œil? Allez au 185 de la Chaussée d'Ixelles en soirée jusqu'à minuit. Inutile d'y aller avec des potes, vous en trouverez sur place.

• Sony va commercialiser 21 screensavers sur disquettes et consacrés à des artistes maison. Par exemple, si vous voulez voir apparaître Céline Dion quand votre micro s'endort, c'est pour vous. Si vous aimez Céline Dion. Sinon, au moment où vous achèterez le screensaver de Céline Dion sans aimer Céline Dion, dites-vous bien que vous êtes un sacré nigaud.
• PLØP! Electronic Arts a ouvert une filiale basée à Stockholm, officiellement chargée de superviser la distribution de ses pays dans le grand Nord. Officieusement, les cadres d'EA en profiteront pour lutter contre les hommes du cap'tain Igloo et pour fumer des harengs.
• NAVET: Lors de son lancement aux USA à la fin du mois d'août, le film «Mortal Kombat» (l'adaptation du jeu) a pris la première place des charts le temps d'un week-end, en générant pour près de 125 millions de francs de tickets vendus!

SIERRA NOUS OUVRE LA VOIX

L'excellent Ace of the Deep, simulateur de sous-marin, ressort dans une version spéciale Windows 95. La grande innovation réside dans la présence du module de reconnaissance vocale développé par IBM. Vous installez le jeu, et hop, vous donnez des ordres à vos sous-fifres. "Fais ci !", "Fais pas ça !", "T'es qu'un gros nul !". Le truc balaise c'est que le système ne requiert aucun apprentissage comme c'est d'habitude le cas, et qu'il sait interpréter une phrase complète. Enfin, ça c'est le système IBM, car au niveau du jeu les ordres se résument à leur plus simple expression : "Torpille 1 : Feu !", "Afficher carte !"... Le fait est que ça marche très bien et que c'est une super idée. Une carte son avec entrée micro s'avère bien entendu indispensable.

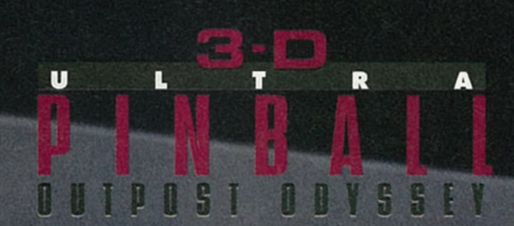


3-D ULTRA PINBALL

OUTPOST ODYSSEY

FASTEST PINBALL IN SPACE

SIERRA®



Fonctionnalités:

- le réalisme, la perspective et la précision d'un véritable flipper : une simulation parfaite de tous les mouvements de la bille !
- de fabuleuses animations en 3D pour l'affichage des scores, des bonus et lors des phases intermédiaires. Le seul flipper disponible dans un véritable environnement 3D.
- des graphismes basés sur le célébrissime jeu Outpost de Sierra.
- des vidéos ainsi que des conseils et des astuces multimédias donnés par les professionnels internationaux du flipper ayant participé à la conception du jeu !
- quatre espace de jeu en un grâce à différents thèmes vous entraînant à la surface de la planète, dans un poste de commandement, au fond d'une mine et dans un laboratoire souterrain.







Compatible avec Win 3.1 et Win 95

L'ultime terrain de jeu galactique

Demandez notre Catalogue Multimédia:
Sierra / Coktel Vision, Parc Tertaire de Meudon, 25 Rue Jeanne Braconnier,
92366 Meudon La Foret Cedex, France



SIERRA®

...GONORRHÉE, GALE, FOLLICULITE, GOURME, BÉRIBÉRI, SALPINGITE...



pactris

Prenez deux hits et mélangez-les. C'est la recette de PacPanic : deux doses de Tetris et un nuage de PacMan. Le cocktail arrivera sur CDi pour le mois de novembre.

BONNE HUMEUR

Apple a distribué au mois d'août aux USA un tee-shirt marqué "Windows 95 = Mac 89". Ils ont aussi publié des pubs intitulées "C:\ONGRTLNS.W95", histoire de rappeler que même avec la nouvelle couche de peinture version 95, on doit quand même être capable de manier des commandes ésotériques aux moments les plus inattendus. Autre pub, toujours Apple: "Où irez-vous, aujourd'hui? Bonne question, Microsoft!" (on tourne la page...) "Et demain?" Suivent les spécifications du prochain PowerMac. Vous en voulez une autre? Allez: "Nous vous présentons Windows 95. Il vous permet enfin de placer des fichiers n'importe où sur le bureau. Sans blague?". Enfin, une déclaration d'un des dirigeants d'Apple: "C'est pas "Start me up", des Rolling Stones, qu'ils auraient dû prendre, c'est "I can't get no satisfaction!".



Le gouvernement américain a vivement conseillé à tous ses services de s'équiper de Windows NT et pas de Windows 95. D'ailleurs, interrogé à ce sujet, Billou a confirmé que les entreprises avaient tout intérêt à préférer Windows NT. On en déduit que Lapin Rose 95, c'est pour les gamins. Le gouvernement chinois, lui, a carrément préféré OS/2 Warp, le système d'exploitation d'IBM. Le gouvernement sud-coréen, qui est en train de faire une enquête sur l'état de monopole de Microsoft (oui, lui aussi), a interdit à toutes ses branches de s'équiper de Tching-tchong 95. Même la Commission Européenne examine Microsoft, mais cette fois-ci, c'est pour MSN; c'est la raison pour laquelle les acheteurs européens n'auront pas accès à Internet avant au moins le début de l'année prochaine.

Pour ceux qui n'étaient pas là le mois dernier, je re-re-re-raconte le problème: on considère que Microsoft, par ses pratiques commerciales, oblige pratiquement les fabricants d'ordinateurs à équiper leurs machines de Pouët 95; et que le fait d'en profiter pour proposer un abonnement à MSN est désavantageux pour les autres réseaux, puisque eux sont obligés de payer s'ils veulent faire insérer une proposition d'abonnement dans les cartons des ordinateurs vendus.

- Le gouvernement coréen va investir plus de 20 milliards de francs dans l'industrie des jeux vidéo dans les trois ans qui viennent. Raisonnement: si les Japonais y arrivent, y a pas de raisons qu'on ne prenne pas une part du gâteau de riz aussi.
- Forcément, avec des centaines de milliers de bêta-testeurs, il fallait s'attendre à des fuites. Il n'y a pas un seul pays au monde qui n'ait déjà des versions pirates de Windows 95. Les plus gros consommateurs: la Russie, l'Angleterre, Hong-Kong, la Chine et les pays de l'Est.
- GAG! Vu sur le 3615 Joystick: «Start me up? Bill Gates, ce serait plutôt Star Myope, non?».
- MUSIC AND LIGHT: 190 000 utilisateurs dès les quatre premiers jours de MSN, soit 24 fois plus que d'appels sur le serveur Joystick dans le même temps. D'accord, mais on a «biiiip», nous, pas «Start Me Up».
- Apple sort deux nouveaux portables Powerbook, ses deux premiers à base de PowerPC. On pourra jouer dessus? Oui. D'autres questions?
- «Shining Sword» est le premier jeu d'American Laser Games à sortir sur console Playstation. Toutes nos condoléances à Sony.

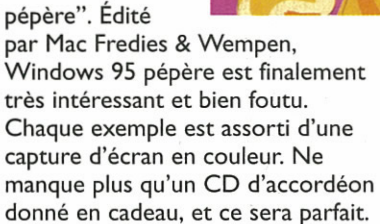
matrox millenium

Dans le numéro d'été, le 62, nous faisions le test de la nouvelle carte vidéo Matrox Millenium. Eh bien, sachez que désormais cette carte sera vendue avec un CD-ROM gratuit contenant les versions 3D accélérées (par le hardware de la carte) de Nascar Racing, 3D F/X et SoftPEG, un décompresseur soft MPEG. On y trouve également quelques exemples d'animation 3D, des séquences AVI et de petites démos tirant parti des possibilités de la Millenium. Sachez également que les modules MGA Media-XL permettant la capture vidéo et MGA Media-XL-Mpeg offrant la décompression MPEG sont désormais disponibles aux prix respectifs de 1 400 et 2 000 francs H.T.

pub

Au lieu de nous écrire par milliers pour nous demander quand sortira Lands of Lore 2, consultez plutôt notre planning des sorties, sur le 3615 Joystick, mot-clé «*DAT». En vous débrouillant bien, ça vous coûtera moins qu'un timbre postal et vous aurez plus de chances d'obtenir une réponse. Par exemple, vous voulez connaître toutes les prochaines productions de Take 2 Interactive? Fastoche: Ripper (PC CD, Mac CD, 3DO), Maximum Roadkill (PC CD), Sensory Overload (PC CD), Millennia: Altered Destinies (PC CD), Battlecruiser 3000 AD (PC CD), IronBlood (3DO M2). Et Lands of Lore 2, ce sera pour février 96.

samsuffit



Après "Windows pour les nuls", nouvelle remise à niveau pour les crétins qui n'osent pas ouvrir un bouquin s'il comporte un titre normal : "Windows 95 pépère". Édité par Mac Fredies & Wempen, Windows 95 pépère est finalement très intéressant et bien foutu. Chaque exemple est assorti d'une capture d'écran en couleur. Ne manque plus qu'un CD d'accordéon donné en cadeau, et ce sera parfait.

À ma gauche, les USA. À ma droite, la France. Au milieu, le tas de bouquins qui ont déjà été écrits sur Windows 95 dans ces deux pays. Question: combien y a-t-il de bouquins dans la pile? Réponse: plus de 500. Si vous voulez faire fortune, il ne vous reste plus qu'à écrire "L'annuaire des bouquins consacrés à Poule aux Œufs d'Or 95".



CONFIGURATION MINIMUM REQUISE:

LECTEUR CD ROM,
PC 486 33 MHZ 4MO

CD ROM PC

DE L'INTELLIGENCE EN PLUS • DE L'ADRENALINE EN PLUS

▪ planifiez les missions de vos équipes ▪ affrontez des adversaires intelligents ▪ contrôlez plusieurs personnages ▪
▪ une intelligence artificielle puissante ▪ possibilité de jouer avec un écran divisé ▪ des vues personnages classiques ou suggérées ▪

Un jeu de stratégie, de shoot-em-up et d'action en 3D, rapide, plein de suspense, avec une totale liberté de mouvements.

Dirigez votre équipe pour détruire vos ennemis. Vous devez défendre la planète contre des attaques extraterrestres qui répondent intelligemment à vos plans d'action... un véritable combat tactique.

Utilisez de nombreuses armes et véhicules tous terrains.

Virgin Interactive entertainment

VIC TOKAI more gameplay

www.demon.co.uk/victokaieurope

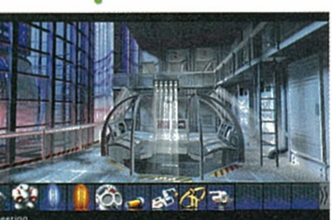
Vic Tokai Europe Ltd, Tokai House, 9 Duncan Close, Moulton Park, Northampton NN3 6WL Tel: 01604 671415 Fax: 01604 670864

...HERPÈS, JAUNISSE, CROUP, MUGUET, COXALGIE ET TROPHONÉVROSE).

legend avec la milice ?

Legend annonce pour septembre Mission Critical, un jeu d'aventure qui a pour cadre une guerre interstellaire en l'an 2134. Au programme, graphisme en S-VGA et la présence de Michael Dorn (Star Trek : Next Generation) associé à Patricia Charbonneau (Robocop 2). Et comme aux États-Unis c'est la mode (cf. les milices), vous devrez lutter contre la méchante organisation des Nations Unies (espérons que ce ne soit pas pour faire triompher le bifidus rétroactif !).





ils ont perdu !

• Si vous avez 4 Mo de RAM sur votre PC et si vous vous êtes acheté Windows 95, vous êtes mal.
• Si vous avez 8 Mo de RAM sur votre PC et si vous vous êtes acheté Windows 95, vous êtes mal. Un peu moins qu'avec 4, mais mal quand même.
• Si vous avez un vieux Mac et si vous voulez vous acheter des jeux récents comme Al Unser Jr's Arcade ou Doom 2, vous êtes mal. Mal ou riche, il faut choisir.

• Le film franco-américain «The Doom generation» sortira bientôt en France. Au programme, du gore, du cul, des litres de sang, de vilains nazis, de la décapitation et même une castration avec tous les détails en gros plan. Miam miam, hein, hein?
• Creative commercialisera prochainement une carte conçue pour accélérer les jeux 3D sur PC. La 3D Blaster devrait ainsi permettre l'affichage de 30 images par seconde en 16 millions de couleurs et en SVGA.
• Fin du suspense: c'est précisément le 24 août, date de la sortie de Shazam 95, qu'IBM a finalement accepté officiellement de distribuer le dit Shazam 95 sur ses machines. Il se faisait un peu tirer l'oreille.
• Nintendo a sorti son nouveau jeu Killer Instinct et prétend en avoir vendu 150 000 exemplaires dès le premier jour et compte en vendre 2 millions d'ici fin décembre.

multimédia passionnant

Attendez-vous à trouver bientôt chez votre revendeur le CD-Rom «Forrest Gump», entièrement consacré à la musique du film. Alors, sur trois CD, on y parlera de la musique, de la façon dont elle a été faite, comment Zemeckis a sélectionné les morceaux, de ce qu'en pensent les musiciens qui ont prêté leurs titres, de ce qu'en pensent ceux qui n'en ont pas prêté, des morceaux qui auraient peut-être dû figurer si le film avait été plus long, de combien de si bémol il y a en tout, de quels instruments ont été utilisés et de Kevin, l'enfant que l'ingénieur du son a eu avec sa première femme. Ça sort en novembre sur CD-Rom Mac et PC, et plus tard en version MPEG sous Windows 95 (non non, je ne plaisante pas).



Interviewé par le magazine Fortune, Bill Gates a déclaré qu'il considérait l'avènement d'Internet comme un événement aussi important que la révolution de la micro par rapport à l'informatique traditionnelle, dans la mesure où les réseaux permettront de consommer les logiciels de manière différente, à l'usage et non plus à la licence. "Dans ce marché, dit-il, aucune compagnie n'a été leader pendant deux époques successives. Ce que nous essayons de faire, c'est de défier l'histoire, et de prolonger notre leadership de l'époque micro-informatique dans l'époque des télécommunications. Les chances sont contre nous, c'est ce qui rend la chose excitante". Dis donc, bonhomme, si tu veux vraiment rendre le jeu amusant, rends la thune et recommence à zéro. Là, on verra si tu es capable de prendre le leadership dans cette nouvelle ère. Tricheur.

clef de 12

Dunod vient de faire paraître "Maintenance et dépannage". Ce livre, destiné aux utilisateurs de PC, est magique. Il suffit de le poser sur la machine récalcitrante pour que cette dernière se remette subitement à fonctionner. Je plaisante, c'est jamais aussi facile. Assez austère, cet ouvrage devrait cependant vous servir lorsque les dieux de l'informatique décident que tout ira mal. On y traite des pannes "hard" mais aussi des outils logiciels de maintenance, comme les défragmenteurs, les récupérateurs de données, etc. Attention, la jaquette indique que "ce livre est destiné aux utilisateurs de PC et de Mac", mais la machine d'Apple y est tellement peu représentée, qu'on se demande un peu...



PREUMS

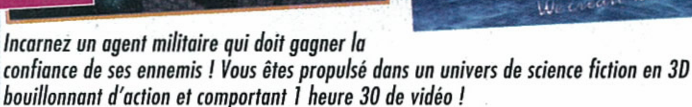
• *Les deux premiers titres de LucasArts à être optimisés pour Windows 95 seront The Dig et Rebel Assault. Les programmeurs vantent les mérites du nouveau système, et plus particulièrement le fait de ne plus avoir à s'occuper des incompatibilités hardware. Car, si vous n'étiez pas encore bien au courant, l'humanité a choisi comme «standard» une machine faite d'incompatibilités hardware. Et ça se vend par millions depuis des années. Plutôt bien, même.*
• *Thexder sera le premier titre Sierra à obtenir le logo Windows 95, au mois d'octobre.. Oui, oui, il s'agit bien du remake du vieux jeu d'arcade. Non, Thexder, pas Windows 95.*
• *Maxis a sorti une nouvelle version de Sim City 2000, spécialement retravaillée pour Windows 95. Le prochain jeu optimisé sera Sim Isle.*
• *Le bal des jeux Mindscape en mode natif débutera par Al Unser Jr's Arcade Racing, suivi par Warhammer, CyberSpeed, Chessmaster 5000 et USS Ticonderoga, pour commencer.*

la teuf

Voici quelques idées de pubs trouvées par les différentes filiales de Microsoft pour célébrer la sortie de Tirelire 95 le 24 août. À Londres, le Times était gratuit pour tout le monde, et comportait un encart d'une vingtaine de pages sur La Chose 95. En Pologne, où la version polonaise de Windarnosc 95 n'est pas prête, des journalistes et revendeurs ont été invités à passer quelques heures dans un sous-marin sous la mer baltique, pour savoir ce qu'est la vie sans W95.

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !
LES TOPS PC/CD ROM MICROMANIA





Incarnez un agent militaire qui doit gagner la confiance de ses ennemis ! Vous êtes propulsé dans un univers de science fiction en 3D bouillonnant d'action et comportant 1 heure 30 de vidéo !

CD ROM





Un jeu d'action intense proposé par Electronic Arts. Vous aurez des pièges à déjouer, des énigmes à résoudre, des techniques à développer, des personnages à rencontrer; beaucoup de fusillades et de sabotages sont au rendez vous !!!

CD ROM

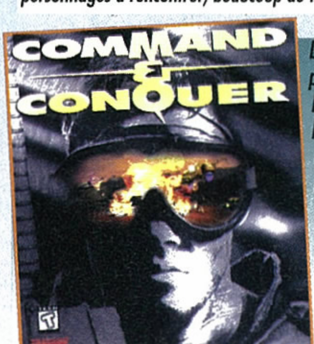


Un gigantesque jeu conçu par la célèbre scénariste Roberta Williams. Ce thriller à suspense a été développé en utilisant les dernières technologies du cinéma et de l'infographie !!



NEW

CD ROM



La nouvelle production de l'équipe Westwood, les créateurs de Dune 2, Lands of Lore,... Dans ce jeu de simulation basé sur la gestion des ressources, vous incarnez un chef de mercenaires qui devra tout faire pour s'approprier le contrôle du "Tibérium" !!!

NEW



CD ROM



Le super Hit sur 3DO pour votre PC. Vous êtes aux commandes des plus belles voitures de tous les temps... De splendides graphismes en haute résolution, un moteur en 3d hyper rapide, un son 16 bits numérisé ...!



NEW

CD ROM



Le CD de missions supplémentaires de l'extraordinaire US Navy Fighter ! Découvrez une nouvelle technologie révolutionnaire lors des décollages et atterissages verticaux depuis les appareils ADAV....!!!!



CD ROM

HERETIC

NEW

CD ROM



Une action intense pour un "Doom" au temps médiévaux. 9 objets différents peuvent être collectés et la possibilité de regarder vers le haut ajoute un plus tangible à ce jeu.

JAGGED ALLIANCE

HIT

CD ROM



Un jeu à la réalisation étonnante ! Combats dans la jungle, huttes en flammes, mines antipersonnel, pièges tendus sur les sentiers tortueux de l'île... La tâche qui vous incombe de reprendre une île aidé de mercenaires ne sera pas aisée.

SPACE QUEST 6

NEW

CD ROM



La suite de la fameuse saga des Space Quest ! Roger Wilco, votre héros, est plus délirant que jamais, et il parle français !!!

HI OCTANE

HIT

CD ROM



Une course de voiture hyper rapide réalisée par Bullfrog. Un hit bourré d'action ! Le choix entre 6 types de véhicules et la possibilité de jouer à 12 simultanément en réseau !! A ne pas rater !

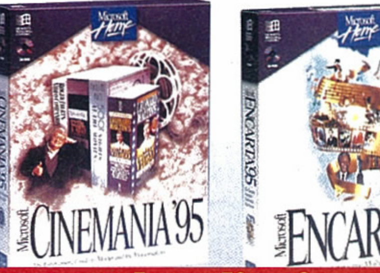
SPÉCIAL VENTE PAR CORRESPONDANCE

Les frais de port GRATUITS* et des offres de prix qu'on n'ose pas publier !!

* Pour une commande minimale de 200 F.

Téléphonez au 92 94 36 00 ou tapez 3615 Micromania pour découvrir ces offres exceptionnelles

NOUVEAU !! Découvrez les meilleurs titres multimédias chez Micromania !



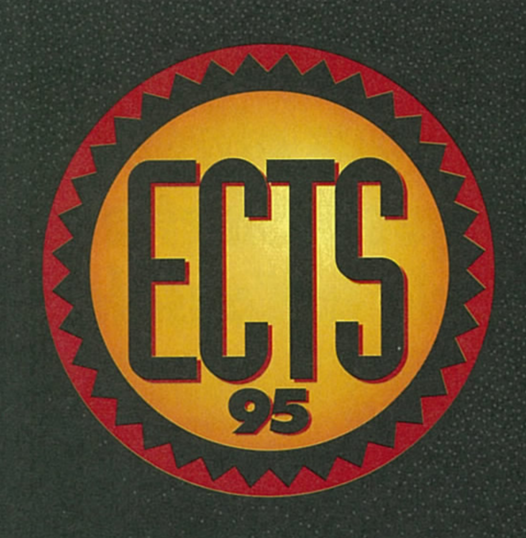




... et des dizaines d'autres titres disponibles



Pour la sortie officielle en Europe de la Playstation de Sony,
MICROMANIA & SONY vous offrent un magnifique T-Shirt avec l'achat de la Console !!
La Playstation de Sony
Version européenne officielle !
T-Shirt double col renforcé
100% coton
Made in USA
OFFRE VALABLE POUR LES 2 000 PREMIERS ACHETEURS d'une Console Playstation officielle Sony dans TOUS LES MAGASINS MICROMANIA !!
Caractéristiques
• CPU : 32 Bits RISC chip @ 33 MHZ
• Animation : 66 millions de Pixels/s
• Affichage : 640 x 480 haute résolution
• Graphismes : 16 millions de couleurs, polygoniseur et processeur 32 Bits spécialisée en animation 3D
360 000 polygones par seconde), mapping, gouraudshading en
emps réel, zoom, rotations, effets spéciaux
Son stéréo laser.
Console livrée avec 1 Control Pad
NEW RAYMAN
Six mondes délirants et colorés pour une soixantaine de niveaux : Un jeu de plateforme génial dans lequel vous êtes en quête du Grand Protoon!
GRATUIT avec l'achat de la Console !!
NEW DARK LEGEND
11 combattants de la Chine Impériale prêts à combattre à mort ! Une variete phénomenale d'armes et de mouvements ! Une adaptation fidèle de la borne d'arcade !
NEW BOXER'S ROAD
Une nouveauté qui va s'imposer comme un standard de simulation sportive ! Une profondeur de jeu et un réalisme à couper le souffle.
NEW VAMPIRE
La dernière nouveauté de CAPCOM. Cette adaptation identique à l'arcade vous permettra de découvrir 15 personnages différents dans des décors fabuleux.
NEW DESTRUCTION DERBY
Une super course de stock car ou tout est permis ! des moments à vivres incomparables grâce au cable de connection playstation.
HYPER FORMATION SOCCER
NEW
La référence de football sur 16 bits de l'éditeur Human: des caméras multiples et une action proche de la réalité !
NEW NBA TE
La simulation "Fun" d'Acclaim n'a pas fini de vous surprendre ! Plus de 100 stars du NBA, plus de personnages cachés et des bonus à récupérer sur le terrain qui vous étonneront !!
MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !
Ouverture d'un nouveau magasin MICROMANIA
MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93606 AULNAY-SOUS-BOIS - Tél. 48 54 73 07
GEANT !!
LES MAGASINS MICROMANIA
MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Ouvert tous les dimanches
NEW
Passage des Princes
5, boulevard des Italiens
Paris 2 e - Tél. 40 15 93 10
MICROMANIA EVRY 2
NEW
Tél. 60 77 74 02
MICROMANIA LES ULIS 2
NEW
Tél. 69 29 04 99
MICROMANIA EURALILLE
NEW
Tél. 20 55 72 72
MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 45 49 07 07
MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 45 08 15 78
MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Tél. 42 56 04 13
Ouvert tous les dimanches
MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 48 54 73 07
MICROMANIA VELIZY 2
Tél. 34 65 32 91
MICROMANIA LA DEFENSE
Tél. 47 73 53 23
MICROMANIA NICE ETOILE
Tél. 93 62 01 14
MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Tél. 78 60 78 82
MICROMANIA LILLE V2
Tél. 20 05 57 58
3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux !!
(1,27 F. la minute)
LES NOUVEAUTES D'ABORD !
la Mégacarte
Thomas JORDAN
N° 123 456 789
MICROMANIA
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !
* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 1er octobre 95.
Les consoles de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance
BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX
MG11 SP12 J19 P9 C07 PL18
Titre
PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage
29F ou GRATUIT pour toute commande minimale de 200F
Précisez CD Cartouche Disk
Total à payer =
F
Nom
Adresse
Tél.
Code postal
Ville
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../.....
Signature :
Commandez par tél. 92 94 36 00
OUVERT DE 8H à 19H
DU LUNDI AU VENDREDI
Règlement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre
Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement
N° de membre (facultatif)
Entourez votre ordinateur de jeux: 3DO PC 3 P PC CD Rom GBoy Megadrive GGear Super Nintendo Playstation Saturn

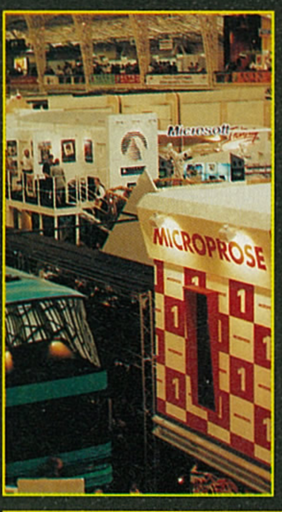


L'ECTS de septembre, c'est l'occasion pour les éditeurs de présenter des softs déjà annoncés mais plus avancés, quelques projets pour l'année prochaine, et enfin d'effectuer un double travail marketing : asseoir leur image de marque et passer des accords commerciaux. C'est donc à peu près tous les grands noms de l'industrie que nous avons retrouvés dans le Olympia Hall de Londres pour ces trois jours de salon.

SALON DE LONDRES, LE ROYAUME DES

Concrètement, avec une superficie égale à celle du "Supergames Show", mais sur deux étages et une plus grande densité de stands, faire l'ECTS c'est très physique. Tout a commencé par la soirée organisée par Viacom pour le lancement de Zoop. Un bon début certes, mais à double tranchant puisque le lendemain, avec un rendez-vous toutes les demi-heures plus tous les imprévus que cela comporte (déshydratation inopinée, rester scotché devant un jeu, ou moment de contemplation des merveilles de dame nature), nous voilà transformés en marathoniens atteints de tachycardie à l'angoisse de manquer quelque chose. Sur chaque stand, les moniteurs de démonstration pullulent avec, à chaque fois, le service de relation de presse qui distribue les press-kits, les business cards et autres goodies. Parfois, sur un deuxième étage ou légèrement dissimulés, nous pénétrons dans un autre sanctuaire où se côtoie tout ce que l'industrie du jeu vidéo peut compter comme professions. Chez Electronic Arts, c'est le lieu des happenings avec des présentations par Richard Gariott, Peter Molyneux, etc. Pour Virgin, c'est un bar puis un long couloir où des loges fermées par des rideaux laissent entr'apercevoir des cols blancs en pourparlers. Bref, imaginez un monde légèrement surnaturel avec deux composantes majeures : la vitesse et les affaires. Résultat des courses : un salon avec de nombreux bons produits déjà annoncés, l'enterrement de la 3DO par Sony, assez peu de grosses nouveautés et une grosse fatigue...





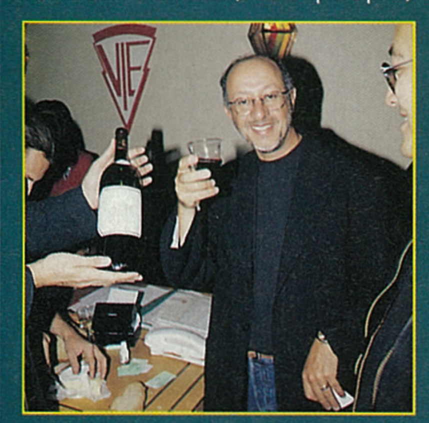




JEUX VIDÉO.

Messieurs les Anglais, tirez les premiers !

C'est ce qu'ont fait les petits gars de Virgin en portant, lors de la première journée, des T-Shirts peu élogieux pour les Français afin de protester contre les essais nucléaires. Mal leur en a pris puisque, sous l'impulsion du dynamique Nicolas Gaune de Mindscape Bordeaux, nous organisions la contre-offensive le lendemain. Le plan : envahir le stand Virgin avec moult fromages odorants, du pain et un magnum de Bordeaux. Une initiative plutôt réussie, car outre la fuite d'une dizaine de personnes, les boss de Virgin I. E. se sont prêtés au jeu dans une ambiance bon enfant (cf Martin Alper sur photo).



Je suis un consoleux abandonné...

Au niveau consoles, l'ECTS n'a pas apporté son lot de nouveautés. On en a eu une sacrée confirmation en voyant la mine dépitée des rédacteurs en chef de Joypad et de MegaForce-SuperPower !!!



GRAND CONCOURS DES ÉDITEURS

LES RÉSULTATS

Plus beau stand :	
GT INTERACTIVE	2 POINTS
Plus beau press-kit :	
BULLFROG	1 POINT
Plus belles plantes :	
GAMETEK	5 POINTS
Meilleur bar :	
VIRGIN	9 POINTS
Meilleurs sandwiches :	
CREATIVE LABS	4 POINTS
Meilleure soirée :	
VIACOM	8 POINTS

LE CLASSEMENT FINAL

1. VIRGIN	(9 POINTS)
2. VIACOM	(8 POINTS)
3. GAMETEK	(7 POINTS)

LE SAVIEZ-TU ? : L'ECTS, c'est aussi l'European Credit Transfer System et l'Enhanced Communications Transport System. Comment ça, tout le monde s'en bat les... !

ECTS 95

Arcade

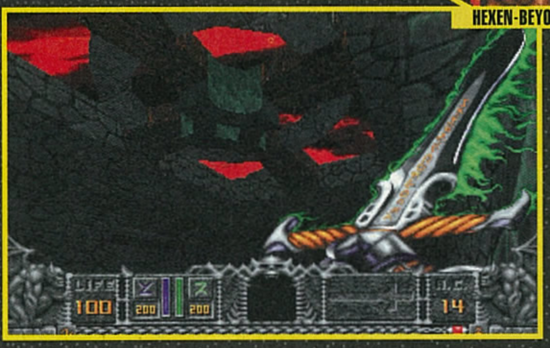
Avec deux, trois gros produits, la catégorie "arcade" était assez bien représentée à l'ECTS (la qualité de certains d'entre eux confirmant le fait que le fossé entre les consoles et nos ordinateurs diminue chaque jour un peu plus) mais surtout était à l'image de la tendance actuelle : jamais autant de jeux d'une telle qualité ne sont sortis en même temps ! Ça en devient frustrant : on se met à espérer qu'une daube traîne quelque part pour prouver notre objectivité (un comble !).


RESURRECTION : CYBERIA 2

RESURRECTION : CYBERIA 2

Commençons par **Resurrection : Cyberia 2.** Si le concept du jeu n'a pas bougé d'un iota, les graphismes eux sont supérieurs à ceux du premier volet. Parmi les nouveautés, nous pouvons enregistrer l'apport d'un moteur de jeu plus performant mais également l'apparition aléatoire de certains ennemis. Un plus qui pourra peut-être pallier au côté répétitif de ce style de jeu. La version finale devrait paraître en novembre pour PC CD-Rom. Sous le nom **d'Hexen-Beyond Heretic**, se cache ce qui aurait dû s'appeler Heretic 2. Pour ce produit distribué par Virgin, nous avons vite compris pourquoi le titre original ne s'était pas vu greffer d'un chiffre pour indiquer une suite. En fait, il possède assez d'innovations pour mériter cette nouvelle appellation. Vous aurez désormais le choix entre 3 classes de personnages (Mage, Clerc et Guerrier) pour parcourir les quelque 30 nouveaux niveaux. De nouveaux sorts ont fait leur apparition : vous pouvez désormais "summoner" des minotaures pour vous prêter assistance. Après les fameuses batailles de poulets, c'est maintenant en cochon que vous aurez la malchance de lutter. Chaque classe possède 4 armes spécifiques dont la puissance est défi-


HEXEN-BEYOND HERETIC

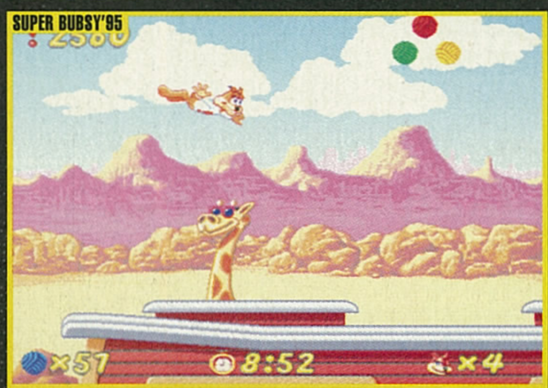



HEXEN-BEYOND HERETIC

nie par 2 sortes de Manas. De plus, les niveaux sont désormais interconnectés, ce qui renforce nettement la difficulté mais ajoute aussi du piment. Techniquement, mis à par l'ajout de quelques murs tournants et des effets de lumière, ça n'a pas l'air d'avoir beaucoup changé. Quoi qu'il en soit, c'est déjà assez suffisant pour, comme le premier, nous tenir scotchés devant nos moniteurs des heures durant. Inutile bien entendu de préciser que vous pourrez jouer aussi en multi-player via link ou via réseau. Sortie : octobre sur PC CD-Rom. Et maintenant, quelque chose de totalement différent : c'est pour Windows 95 et développé par Accolade ; **Super Bubsy 95** est un jeu de plate-formes des plus classique prévu sur CD-Rom pour mi-novembre. Non vous ne rêvez pas, c'est chez Maxis que nous avons eu un feeling positif pour un shoot : **Mindwarp** se déroule dans des couloirs 3D vertigineux qui rappellent les sensations des grands huits. C'est prévu sur PC CD-Rom, et il n'y a pas encore de date fixe de sortie (je sais, mais bon, comme ça nous a accrochés les yeux...). Quand Ed Boon le créateur de Mortal Kombat déclare que la version PC est "la meilleure conversion de **Mortal Kombat 3**" qu'il ait jamais vue, c'est plutôt difficile à croire ! Pourtant, quel choc lorsque nous l'avons vu tourner ; cette adaptation est bien partie pour être un succès, écoutez plutôt les spécifications. L'intelligence artificielle y est aussi rapide que sur l'arcade. Les auteurs du bijou ont réussi à garder les 7 niveaux de scrolling originaux du décor et à garder toutes les animations de fond intactes. Sur 486DX2/66 avec 16 Mo ou Pentium, la vitesse d'animation est la même que sur la borne. Une concession tout de même avec le morphing de Shang Tsun qui occasionnera une pause de 2 à 3 secondes si vous ne disposez que de 4 mégas de Ram. Enfin, les graphismes en VGA (320*200 ou 320*240 pour obtenir une compatibilité maximale) sont d'excellente facture. La version PC possède même une option que les autres n'ont pas : vous pourrez y jouer en network jusqu'à 8 (évidemment, chacun jouant à son tour et non en "vas-y-prends-le-pied-gauche !"). Enfin, pendant le jeu, vous pourrez écouter la musique de n'importe quel CD-Audio. De nouveaux codes et choses cachées ont été rajoutés et il sera possible de jouer avec Motaro et les autres boss. Pour répondre à la question qui vous brûle les lèvres : il vous faudra au minimum un 486DX33 avec 4 Mo, c'est prévu sur PC CD-Rom et ça sortira le 13 octobre. À peine remis du choc, c'était reparti pour une claque. Nous avons ainsi eu une très bonne surprise lorsqu'on nous a présenté **Pro Pinball - The Web**. Certes, il n'y a qu'une table, mais quelle table ! Elle est réalisée

HEXEN-BEYOND HERETIC















ECTS 95

Arcade


PRO PINBALL - THE WEB


EARTHWORM JIM 2


PRO PINBALL - THE WEB


EARTHWORM JIM 2

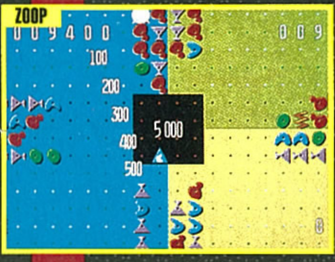
sous Silicon Graphics, et vous pourrez admirer les graphismes jusqu'en super haute réalisation (1025*768) avec 64 000 couleurs (si votre carte le supporte) et avec du 60 frames par seconde. J'ose à peine parler de la musique numérique et de la centaine de séquences sous 3D apparaissant dans la fenêtre des scores. Côté jeu, c'est le délire : on peut jouer jusqu'à 6 balles en même temps avec une douzaine de modes de jeu. Bref, pour une fois, je suis d'accord avec le slogan : the definitive pinball simulator. J'oubliais, ça va sortir en novembre sur PC CD-Rom. Même si vous ne nous pardonnerez jamais de vous montrer des écrans non finalisés d'EarthWorm Jim, c'est **EarthWorm Jim 2** que nous annonçons. "Ça y est, c'est le pudding, il disjoncte." Non, en fait les deux sortiront en même temps dans le même bundle, même que je vous le dis. Même si nous n'avons vu qu'une maigre partie du premier volet, elle avait le mérite de nous rassurer sur la jouabilité. C'est donc bien parti pour le frère 1 et son aîné 2, espérons qu'ils seront big. Ils sont tous deux annoncés sur PC CD-Rom. Chez Electronic Arts, **Time Commando** faisait très bonne figure si l'on considère que le jeu n'en est qu'à 25 % de son développement. Les photos d'écran varieront dans la version finale. Ce jeu développé par l'équipe de Frédérick Raynald s'annonce comme un mélange d'action et d'aventure. Avec une soixantaine d'armes différentes, 9 niveaux chacun divisé en deux parties, Time Commando vous fait partager les mésaventures d'un réparateur de machine temporelle pris au piège du... temps. Prévu sur PC CD-Rom, c'est avec précaution qu'il faut l'attendre pour mars 96. **Zoop** de Viacom est un soft que l'on peut résumer en quelques mots : simple, visuellement pas très attrayant, mais extrêmement prenant. Inutile d'être devin pour vous dire qu'il va déclencher des vocations et que vous allez entendre beaucoup parler de lui.


TIME COMMANDO

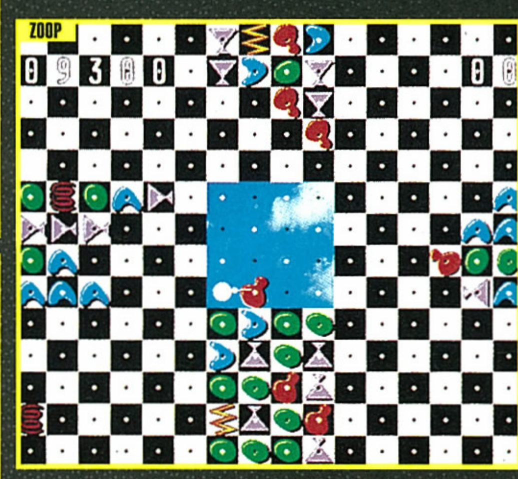

EARTHWORM JIM 2


TIME COMMANDO


TIME COMMANDO


ZOOP


ZOOP


ZOOP

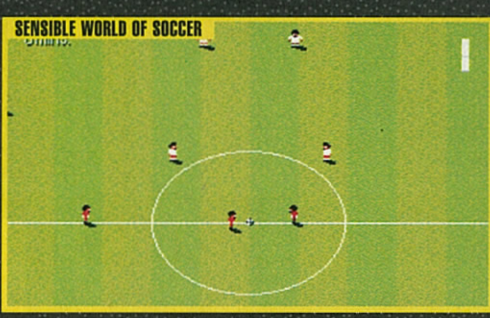

TIME COMMANDO

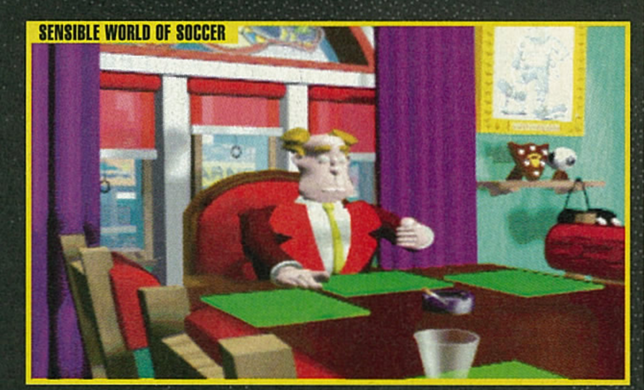
IL EST TEMPS D'APPUYER SUR LA GACHETTE



La dernière épopée de Delphine est un cocktail explosif d'action et d'aventure. Vous explorez une toute nouvelle dimension lorsque Conrad B. Hart, TOUT DROIT SORTI DE FLASHBACK, est de retour pour libérer le système Solaire qui est sous la coupe de fer d'infâmes créatures, les Morphs. Ce jeu va vous river sur votre siège ! Vous progressez dans un décor entièrement en 3D calculée en temps réel, doté d'animations réalisées à l'aide de capteurs infrarouges et de caméras mobiles. De nombreux niveaux intermédiaires et de multiples missions vous mettent au défi. Pour vous en sortir ? Vous disposez d'une panoplie d'équipements ultra sophistiqués. Sans cesse, les limites de votre ingéniosité sont testées lorsque vous tentez de déjouer les pièges démoniaques qui entravent votre passage.Vous devez réagir plus vite que l'éclair lorsque vous êtes face à vos ennemis mortels. REVEILLEZ-VOUS, IL EST TEMPS D'APPUYER SUR LA GACHETTE.

Arcade


SENSIBLE WORLD OF SOCCER


SENSIBLE WORLD OF SOCCER

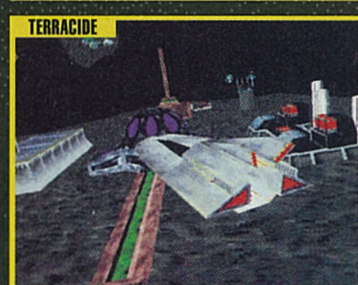
SENSIBLE WORLD OF SOCCER

TERRACIDE

TERRACIDE

Le principe : des colonnes de triangles de différentes couleurs se rapprochent de vous au centre. À vous de les détruire pour qu'elles ne vous atteignent pas. Pour y parvenir, vous devez être de la même couleur que la pièce que vous désirez éliminer. Une seule technique donc : tirer sur une pièce d'une autre couleur que la vôtre pour prendre celle de la pièce. Bref, un principe de base se résumant en quelques secondes, mais ça risque de vous faire passer de nombreuses heures devant vos moniteurs. Avec 99 niveaux, 10 vitesses différentes, Zoop est prévu sur PC et Mac pour 96. Chez Mindscape, c'est Cyberspeed qui était en présentation. Le soft étant un mélange de course et de shoot-em-up avec de la 3D mappée temps réel avec deux angles de vue différents (à la 1ère et 3ème personne). On y retrouve également le lot des bonus disséminés ça et là, ainsi que la possibilité de piloter 8 différents vaisseaux. Prévu sur PC CD-Rom pour Windows 95. Warner Interactive présentait **Sensible World Of Soccer**. Avec 1 400 clubs et 26 000 joueurs répertoriés, il ne devrait pas décevoir ceux qui adorent la série. Pourtant, graphiquement, il fait plutôt pâle figure face aux productions actuelles. Il sortira en novembre sur PC CD-Rom. Chez Core Design, **Tomb Raider**, prévu sur PC CD-Rom pour mi-96, s'annonce très très bien. Vous y dirigerez une charmante aventurière, Lara Cruz, dans un environnement en 3D. So, wait and see ! Chez Dommark, **Terracide** est prévu sur PC CD-Rom en début d'année prochaine. Vous êtes membre d'EDF et devez sauver l'Humanité (déjà qu'en France ils ont des problèmes, je suis pessimiste, me direz- vous. Non, on a une chance, il s'agit là de l'Earth Defense Force). En clair, vous piloterez un vaisseau dans un environnement 3D. Une mention spéciale quand même pour le jeu, puisqu'il s'agit du premier qui demande, au minimum, un Pentium !

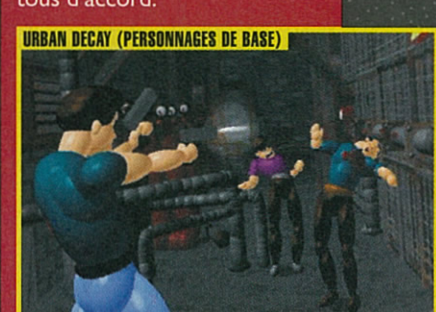

TERRACIDE


TERRACIDE


TOMB RAIDER

Attention, bombe à retardement !

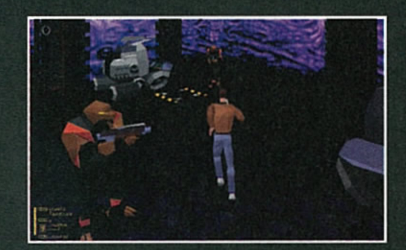
Nous vous avions déjà parlé d'Urban Decay lors de l'E3. Développé par la même équipe qui a engendré Ecstastica, ce jeu de combat ultra-violent vous plonge de manière réaliste dans l'univers glauque des bas-fonds d'une grande ville américaine. Bref, de l'hémoglobine à gogo avec des dialogues épicés du style "Hey, fuck off !, what do you want man ?" sont au programme dans ce soft que l'on pourrait dire inspiré par John Woo. Si on l'attendait déjà tel qu'il nous fut présenté là-bas, que dire désormais ? Les personnages ont été entièrement retravaillés pour être texturés avec des effets Gouraud ; les mouvements et les expressions du visage sont extraordinaires (un terme que je me faisais un point d'honneur à ne jamais employer, mais là c'est trop fort !). Les développeurs s'activent maintenant à leur intégration dans les décors qui eux aussi auront fait l'objet de modifs. Mais pour vous donner une idée de ce que cette bombe va être, admirez la photo de l'ancienne version et imaginez ce que ça peut donner une fois les nouveaux persos intégrés. Lors de l'E3, Seb disait que c'était le genre de soft capable de faire acheter une bécane juste pour y jouer, et nous sommes tous d'accord.


URBAN DECAY (PERSONNAGES DE BASE)


URBAN DECAY (PERSONNAGES RETRAVAILLÉS)

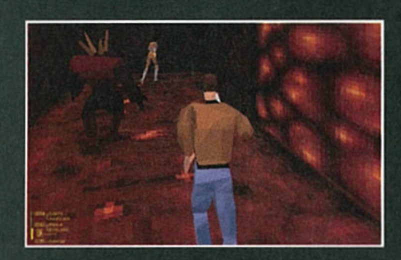
FADE TO BLACK™

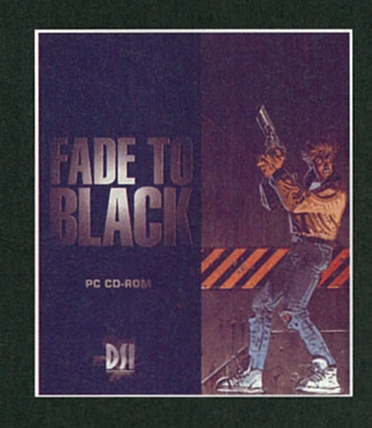


















3615 EADIRECT 2,19F/Mn • Vous pouvez découvrir Electronic Arts sur le réseau Internet à l'adresse suivante http://www.ea.com/

Pour obtenir plus d'informations sur Fade to Black, vous pouvez téléphoner à Electronic Arts au 72 53 25 25 ou écrire à Electronic Arts, 3, rue Claude Chappe, Centre d'affaires Télébase 69 771 St Didier au Mont d'Or Cedex • System Nécessaire : IBM PC CD, Intel 486™ 486/50 ou 100% compatible, 8 Mo RAM, 10 Mo espace disque dur.

Aventure

ECTS 95

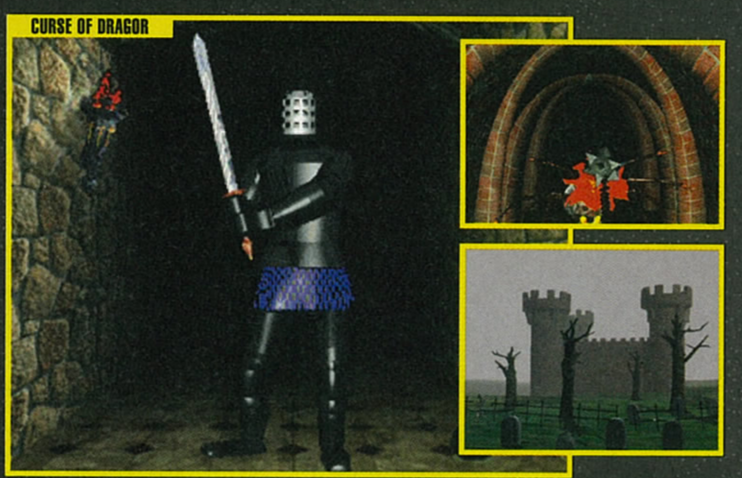
Dans cette catégorie, les fanas d'aventure n'ont pas vraiment à s'inquiéter puisqu'il se produit encore une fois le même phénomène : la qualité des softs augmente. Un cocorico tout de même puisqu'un superbe jeu d'aventure développé par les Français d'Haiku Studio a retenu l'attention de beaucoup de monde : Down in the Dumps ! A noter également parmi les bonnes surprises : Fable de Telstar pour son scénario particulièrement riche et The Dark Eye d'Inscape pour la qualité de l'ambiance ainsi que les animations.


KING OF MAGIC

KING OF MAGIC

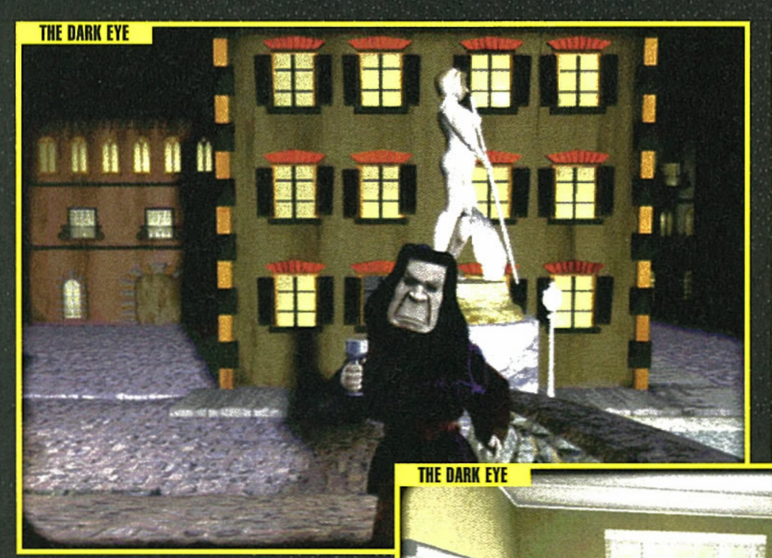
KING OF MAGIC

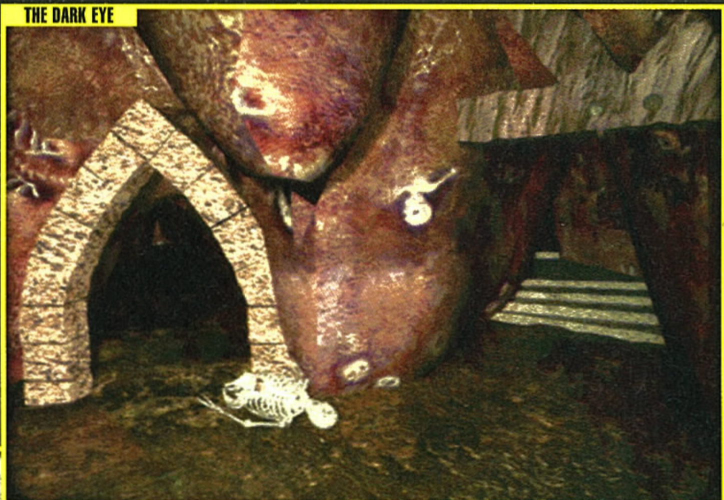
C'est sur PC CD-Rom et Mac CD-Rom que vous retrouverez le dernier jeu d'aventure de Sales Curves Incorporated, **Kingdom of Magic**, dont la principale caractéristique est de constamment changer les données de base de l'aventure à chaque partie. SCI promettant qu'il est virtuellement impossible d'effectuer deux fois le même jeu. Réponse : fin de l'année pour PC et début 96 Mac. Sur Mac CD-Rom, **Curse of Dragor** de Domark devrait sortir pour octobre. C'est dans 15 différents niveaux avec des graphismes 3D haute résolution que vous partirez lutter contre... devinez ? **The Dark Eye** d'Inscape, distribué par Warner Interactive, nous a séduits. Superbement conçu avec une ambiance néo-romantique peu commune, c'est pourtant l'animation des "marionnettes" qui nous a le plus plu. La source d'inspiration n'étant pas moins que l'univers d'Edgard Allan Poe. Après quelques investigations, nous découvrions quelques raisons à cette bonne impression. Les animations sont le fait de Doug Beswick (BeetleJuice, Aliens et The Addams Family) et comme en plus participent au projet William Burrough et Thomas Dolby, il y a de quoi espérer pour le produit final en VF prévu sur PC CD-Rom et Mac


CURSE OF DRAGOR


THE DARK EYE

THE DARK EYE


THE DARK EYE


THE DARK EYE

THE DARK EYE


DRUID


DRUID

CD-Rom vers fin novembre. Avec des graphismes et des personnages en 3DS, **Druid**, développé par Synthetic Dimensions pour Mindscape, s'annonce superbe. C'est dans un monde plein de magie que vous évoluerez au cours d'une aventure (sous réserve d'acceptation par la commission Joystick) non-linéaire. Les combats forment l'une des parties principales de Druid. De plus, on nous promet plusieurs fins possibles. Malheureusement, nous n'avons pu vérifier quelle sera l'importance de l'aventure, donc nous avons placé ici ce produit hybride (action/aventure). Il est annoncé sur PC CD-Rom. Chez Telstar, nous avons pu conforter la première bonne impression que nous a fait ce produit développé par Simbiosis : **Fable**. Le jeu offre un univers en S-VGA, avec un scénario des plus fouillé. Malheureusement, nous ne pouvons vous parler de celui-ci pour ne pas déflorer votre plaisir de sa découverte. En plus de bénéficier de graphismes de bonne facture, d'utiliser une interface simple d'emploi, Fable repose entièrement sur la force du scénario. Ça pourrait ne pas vous paraître étonnant pour un jeu d'aventure, mais on peut considérer, lorsque l'on regarde les réalisations actuelles qui reposent sur une débauche d'effets pour impressionner visuellement sans réelle profondeur, qu'il s'agit là d'un retour aux sources plus qu'appréciable. C'est sûr que vous n'entendrez pas de musiques hard-speed trash avec des effets 3DS gratuits dans ce jeu. Vous l'aurez compris, une philosophie beaucoup plus saine a été développée dans ce jeu, et nous trouvons normal de tirer un coup de chapeau à Symbiosis (les développeurs). Sachez tout de même que la terre est plongée dans un chaos comme elle n'en a jamais connu, que ses quatre continents



FABLE


FABLE

FABLE


FABLE

ECTS 95

ECTS 95

Aventure



FABLE


THE BEAST WITHIN : GABRIEL KNIGHT 2


THE BEAST WITHIN : GABRIEL KNIGHT 2

sont asservis par quatre créatures maléfiques, chacune possédant un joyau (source de leur pouvoir) et qu'une légende stipule que seule la réunion des quatre joyaux permettra la libération des hommes de leur joug. Bien entendu, c'est à vous que reviendra l'honneur d'entreprendre cette quête. Je sais, vous trouvez que c'est classique, mais vous comprendrez ce que nous avons voulu vous dire lorsque ce jeu sortira sur PC CD-Rom au mois de novembre. Ça va devenir une habitude chez Sierra, c'est sur 5 CD que vous retrouverez **The Beast Within : Gabriel Knight 2**. Vous partirez cette fois en Allemagne sur les traces du roi Louis de Bavière, de l'Opéra perdu de Wagner pour une enquête sur des meurtres avec mutilations que l'on incombe à des loups-garous. Accompagné de son assistante Grace, c'est la nouvelle aventure de Gabriel Knight. Un jeu que l'on retrouvera sur PC CD-Rom et Mac CD en croisant les doigts pour qu'il égale la qualité du premier volet. Également chez Sierra, un autre volet d'une série connue s'ouvre avec **PQ SWAT**, soit Police Quest 5. Cette fois, vous y dirigez un groupe d'intervention de la police de Los Angeles (une sorte de GIPN) lors



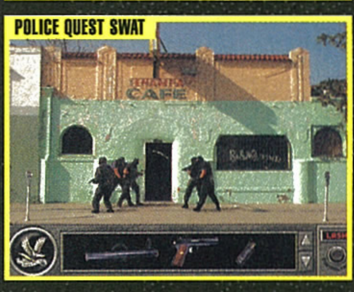
POLICE QUEST SWAT

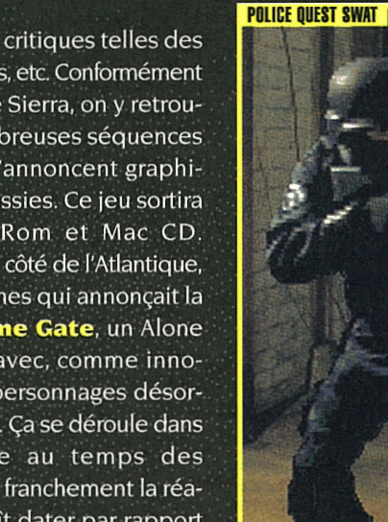
de situations critiques telles des prises d'otages, etc. Conformément à la politique Sierra, on y retrouvera de nombreuses séquences vidéos qui s'annoncent graphiquement réussies. Ce jeu sortira sur PC CD-Rom et Mac CD. Revenu de ce côté de l'Atlantique, c'est Infogrames qui annonçait la sortie de **Time Gate**, un Alone in the Dark avec, comme innovation, des personnages désormais texturés. Ça se déroule dans une abbaye au temps des Templiers, et franchement la réalisation paraît dater par rapport


TIME GATE


TIME GATE


TIME GATE


POLICE QUEST SWAT


POLICE QUEST SWAT

aux productions actuelles. Reste à voir si le scénario peut rattraper cela. Réponse sur PC CD-Rom dans les prochains mois. Plus au goût du jour, **Toonstruck (La guerre des toons)** de Virgin s'annonce totalement délirant. Vous y jouerez le rôle de Drew Blanc, un animateur de télé dans une émission de dessins animés le samedi matin (non, non, pas "Bernard Minet II : The Goblin's Revenge"!). Bien sûr, suite à un accident celui-ci se retrouve dans le monde des toons. Vous devrez alors aider le roi des gentils à lutter contre la crapule de service, le Comte Infâme en échange d'un billet retour. Vous serez aidé pour cela par un autre allumé, Flux Wildly. C'est l'acteur Cristopher Lloyd qui incarne Drew dans le jeu. Les graphismes et le design promettent d'être grandioses. On devrait retrouver Drew et Flux en version française sur PC CD-Rom aux alentours de mars 96. Toujours dans le délire, c'est maintenant chez Inscape/Warner avec **Bad Day on The Midway**,



BAD DAY ON THE MIDWAY

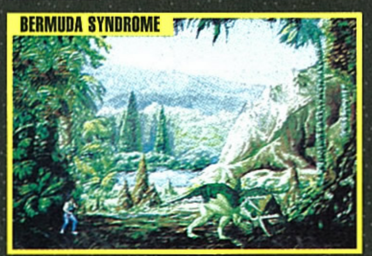
suite de The Residents' Freak Show qui vous entraînera dans une fête foraine sur les traces d'un meurtrier. Avec une musique originale de The Residents, c'est sur PC CD-Rom et Mac CD-Rom en VF qu'il arrivera au mois de novembre. **Shannara**, distribué par Virgin, sera le premier produit à refléter la nouvelle politique de Legend, celle d'acquérir les droits de romans et séries célèbres. Cette fois, c'est l'univers de Terry Brooks, Shannara, la saga heroic-fantasy la plus vendue dans le monde (soit 12 millions d'exemplaires), que vous

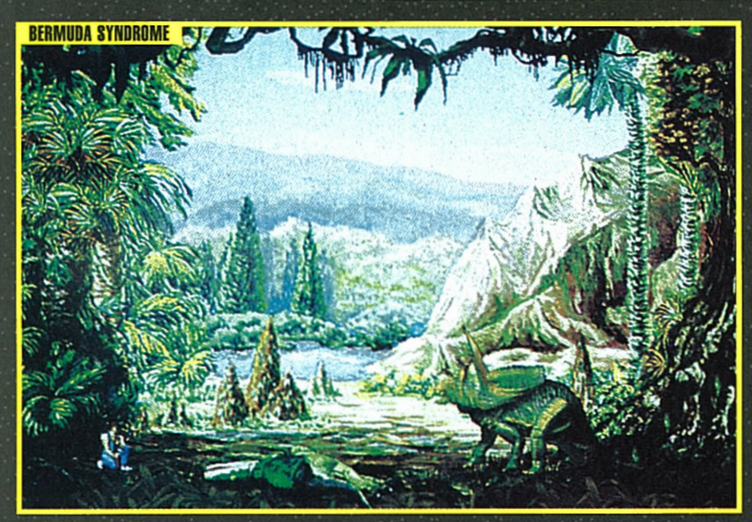
SHANNARA

SHANNARA

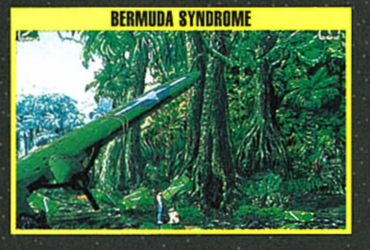
retrouverez dans ce jeu d'aventure. Jeune elfe de lignée royale, vous partirez à la recherche des morceaux de l'épée de Shannara afin d'anéantir le sorcier-roi Brona. C'est en S-VGA avec le lot quotidien de scènes cinématiques en 3DS, que vous partirez dans cette quête. Le style graphique de ce que nous avons vu est très plaisant, et gageons que l'aventure ne devrait pas décevoir quand on sait que Shannara est le jeu dans lequel Legend a le plus investi. Mais bon, puisqu'on connaît les chiffres de vente de Windows 95, on va attendre le test pour se prononcer plus amplement... Très prometteur sur le stand BMG, **Bermuda Syndrome**. Si le scénario est passe-partout : aviateur américain, votre bombardier se fait abattre au-dessus du triangle des Bermudes et vous découvrirez donc d'autres civilisations, des dinosaures ; il en va tout autrement de la réalisation : les dinosaures et autres personnages ainsi que le style graphique sont tous deux d'excellente facture. Et comme l'interface semble très intuitive, c'est avec attention que nous attendrons sa sortie sur PC CD-Rom au mois d'octobre.


SHANNARA


BERMUDA SYNDROME


BERMUDA SYNDROME


BERMUDA SYNDROME


BERMUDA SYNDROME

DOWN IN THE DUMPS

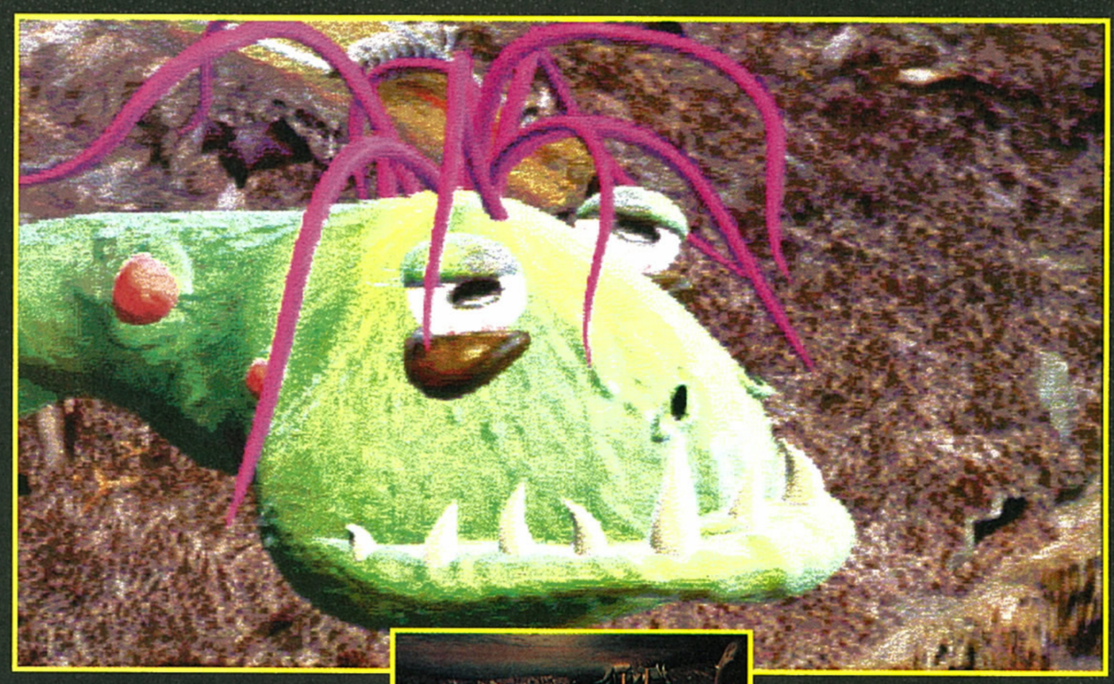
LE dessin animé interactif !!



Le jeu qui a créé l'événement sur l'ECTS est, comme l'année dernière, français : il s'agit de Down In The Dumps, développé par Haiku Studios et distribué par Philips. Ce jeu d'aventure possède des graphismes et des animations aussi beaux que délirants : on pourrait même lui attribuer le titre de "premier vrai dessin animé interactif" ! J'en veux pour preuve le scénario en lui-même : vous serez amené à jouer, à tour de rôle, les membres d'une famille extraterrestre moyenne échouée dans une décharge à la suite d'une collision de leur vaisseau avec une bande de malfrats. Votre aventure vous amènera à la recherche des pièces de celui-ci dans le but de pouvoir enfin repartir en vacances ! Mais la grande force de Down In The Dumps, c'est l'humour délirant et les gags (plus de 2 000) qui parsèment le jeu. De plus, c'est avec une interface ultra-simplissime que vous découvrirez les cinq cartoons différents composant l'aventure.



Aventure DOWN IN THE DUMPS







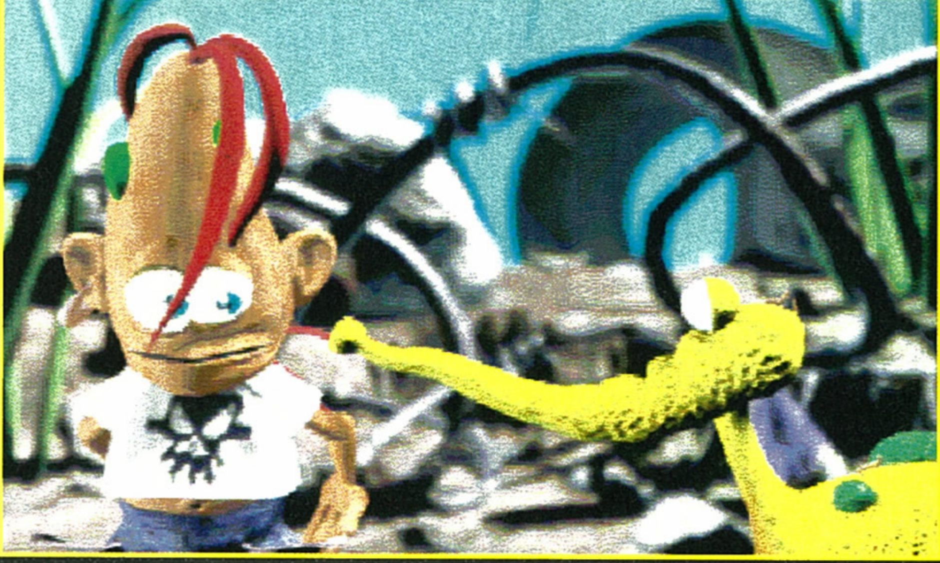


Autre détail, il existe plusieurs façons de finir le jeu, et on peut même le compléter sans avoir exécuté toutes les actions possibles. Vous comprendrez dès lors pourquoi les gens d'Haiku ont même intégré une option permettant d'enregister son propre cartoon ! La durée de vie promet donc d'être à la hauteur.. .et at least but not last : l'aventure est parsemée de plus d'une centaine de personnages. Prions donc pour que chez Haiku, ils fassent plein d'heures sup pour nous donner une version déf bientôt (je sais qu'ils vont apprécier cette phrase).









ENTRETIEN

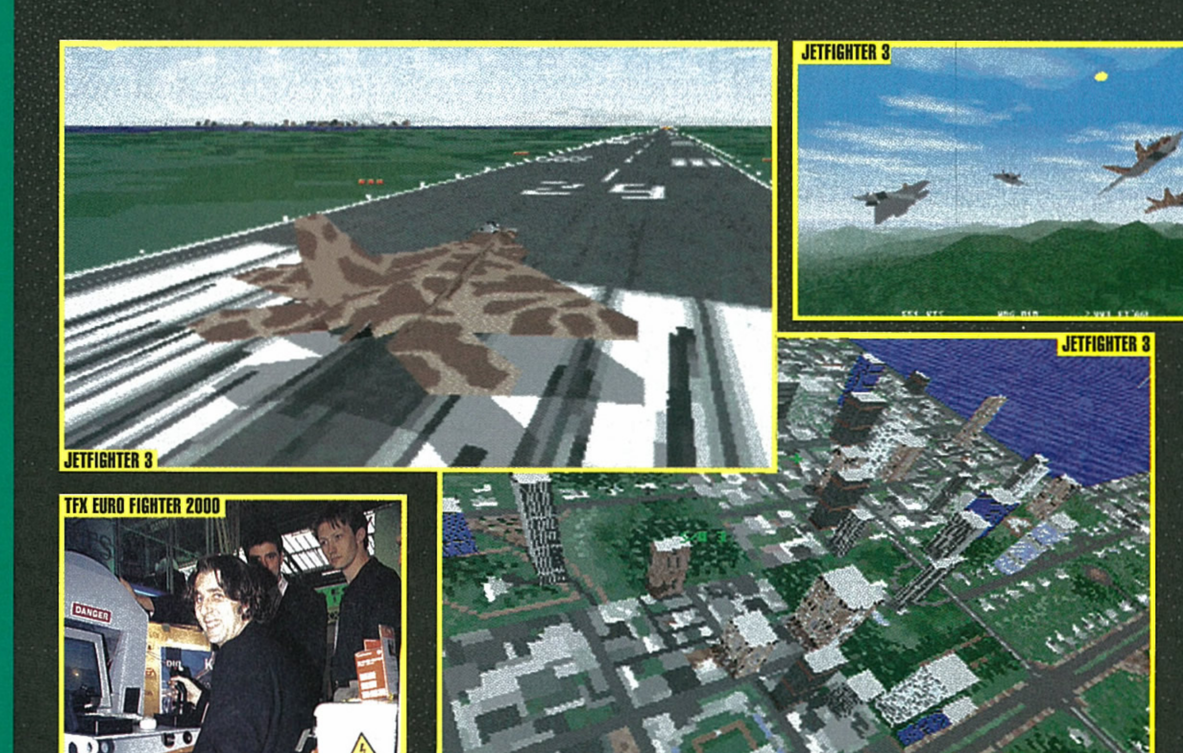
AVEC LE STAFF D'HAIKU STUDIOS

Joy : Quand a commencé le développement de Down In The Dumps ?
Haiku : Il y a deux ans. Nous avions alors fait toute la série des BAT avec UBI. Nous étions un peu lassés de l'univers cyber-punk qui était devenu à la mode. C'est alors que nous avons rencontré Luc Lemaire, un graphiste qui dessinait des personnages rigolos. On est donc parti sur la création de quelque chose de totalement délirant.
Joy : Qu'est-ce qui a été le plus difficile à réaliser ?
Haiku : C'est la gestion des données qui est la plus contraignante : 50 CD pleins à craquer, il faut les gérer ! Et le jeu a beaucoup évolué depuis que nous sommes dessus, c'est-à-dire 18 mois : au début, il n'y avait pas de Full Motion.
Joy : Pouvez-vous nous en dire plus sur le développement ?
Haiku : On a été obligé de programmer la totalité des routines en assembleur pour obtenir un débit correct sur un double-vitesse, le S-VGA, ça se paye. Comme à Haiku, nous préférons faire en premier nos outils, nous nous sommes servis d'un outil développé en interne qui nous a permis un gain de temps appréciable. Nous l'appelons Darwin car il est souple et évolutif. Dès lors, le scénariste n'avait plus qu'à développer le script du jeu et les événements dans ce langage. Le moteur que nous utilisons est complètement multitâche, et deux/trois animations peuvent se déclencher en même temps. C'est au total une vingtaine de personnes qui ont collaboré au projet dont une dizaine à plein temps.
Joy : Comment qualifieriez-vous le jeu ?
Haiku : Le président de Philips dit que c'est Day of The Tentacle rencontrant les Simpsons...
Joy : Avez-vous d'autres projets ?
Haiku : Oui, nous avons presque terminé une course en 3D temps réel qui s'appelle Demon Driver. Nous y avons aussi rajouté une petit partie aventure qui permettra au joueur de faire des alliances, de tomber amoureux... et c'est comique aussi.
Joy : Quels sont les jeux qui vous ont le plus plu à l'ECTS ?
Haiku : Z, Screamer et bien sur Heart of Darkness !
Joy : Bye
Haiku : À plus

EDITEUR : PHILIPS MEDIA
FORMATS : PC CD-ROM, CD-I
SORTIE : FÉVRIER/MARS 96
(VERSION CD-I PLUS TARD)

ECTS 95 Stratégie/Simulation

La stratégie était particulièrement à l'honneur à l'ECTS, et cette fin d'année va donner lieu à d'épiques combats si l'on en croit la qualité des nombreux "poids-lourds" que nous avons rencontrés. Coté simulation, le choc EF 2000 et Jetfighter III est prévisible tandis qu'au niveau stratégie, Z et Warcraft 2 sont bien partis pour se tailler la part du lion. Cependant si l'on arrive à distinguer quelques futurs produits, la qualité des outsiders est telle que deux, trois surprises sont à attendre pour cette fin d'année.


JETFIGHTER 3

JETFIGHTER 3

JETFIGHTER 3

TFX EURO FIGHTER 2000

Le boss de DID surpris en pleine partie de TFX Euro Fighter 2000 nous a déclaré : « mon jeu c'est pas d'la merde ! »

Nous avons pu revoir **Jetfighter 3** de Mission Studio. Ce simulateur en 3D mappée s'annonce toujours aussi bien. Même si graphiquement il est inférieur à **EF 2000**, les cartes sont conformes à la réalité. Un grand match s'annonce vers octobre 95 sur PC CD-Rom. **Transport Tycoon Deluxe** reprend du service grâce à Microprose. Cette suite sur PC CD-Rom devrait sortir pour fin novembre. Au programme, on y retrouvera quatre nouveaux mondes, un éditeur de mondes, des scénarios et des ajouts tels des feux de signalisation, des héliports, etc. Chez Microprose, on prépare **This Mean War !**, un soft à la Dune 2 avec une interface ressemblant à celle de Transport Tycoon. C'est en S-VGA et avec une quarantaine de missions que vous retrouverez ce soft sur PC CD-Rom en octobre. Autre ambiance et autre taille chez Novalogic avec peu de produits, mais une bonne nouvelle : **Commanche Mac** sera disponible au mois d'octobre. Avec Tie Fighter Collector CD, LucasArts recommence la même opération qu'avec X-Wing ; outre les améliorations graphiques, c'est 22 missions inédites ainsi que la totalité de celles existantes


TRANSPORT TYCOON DELUXE


THIS MEAN WAR


COMMANCHE MAC


GENDER WARS

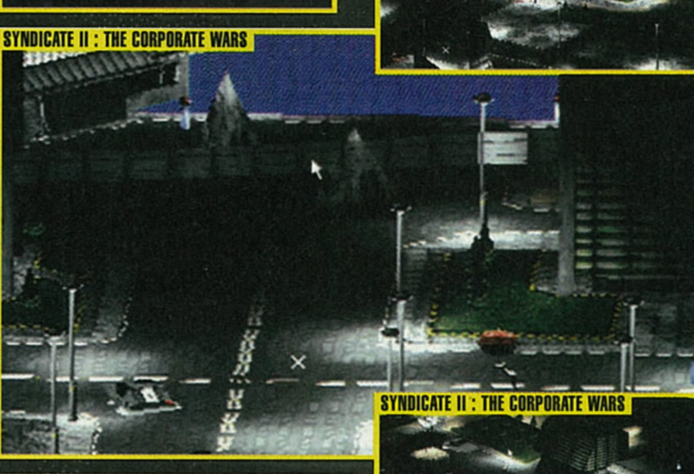

GENDER WARS


GENDER WARS

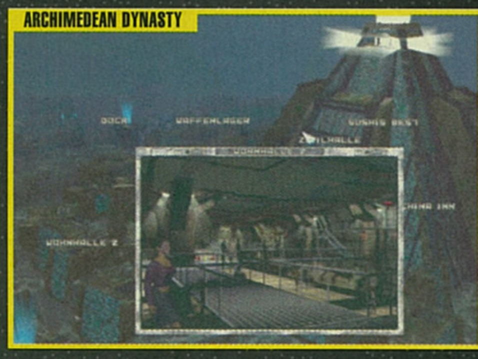
que vous retrouverez sur PC CD-Rom. Bref c'est connu, et c'est une valeur sûre. Ailleurs, la guerre des sexes va se rallumer avec **Gender Wars**, un jeu de SCI qui opposera les hommes aux femmes dans une guerre sans pitié (j'aimerais bien connaître le nom des 32 missions, d'ailleurs : "Vaisselle Conflict" ou "Tavouluungossmaintenantutenokup" ?). En tout cas, c'est en S-VGA et ça a l'air assez sympa. Le soft est prévu pour PC CD-Rom en fin d'année et en version Mac CD-Rom début 96. Une suite attendue chez Bullfrog avec **Syndicate II : The Corporate Wars**. Plus orientée arcade que la mouture précédente, ce volet possède un moteur 3D qui, si on en doutait encore, prouve bien la maîtrise de Bullfrog dans le domaine. Gestion temps réel des lumières et rotations à 360° sont au programme. Quant aux nouvelles armes, etc..., les informations n'ont pas filtré. Syndicate II est prévu pour PC CD-Rom . Chez Blue Byte, on prépare quelque chose de grand avec **Archimedean dynasty** qui n'est autre qu'un Privateer sous les mers se déroulant au XXIe siecle. Vous y jouerez donc le rôle d'un mercenaire louant ses services à des corporations, des groupes religieux ou des pirates, etc. Étant donné qu'il n'est prévu sur PC CD-Rom que pour le premier quart de l'année, la version que nous avons découverte n'était pas très avancée. Suffisamment cependant pour vous dire que la réalisation s'annonce béton avec des graphismes en S-VGA en 256 couleurs et une interface en 65 000 couleurs. De plus, ne reniant pas leurs origines teutonnes, les concepteurs ont créé une foultitude de détails qui seront intégrés dans la version déf. Dans un autre genre, devinez quoi ? Microprose reste dans la F1 avec **Grand Prix Manager**. Du coup, ses acolytes en ont profité pour annoncer la création d'un label de jeux autour de ce thème. Vous devrez donc manager une écurie de F1 et gérer différents aspects techniques. En

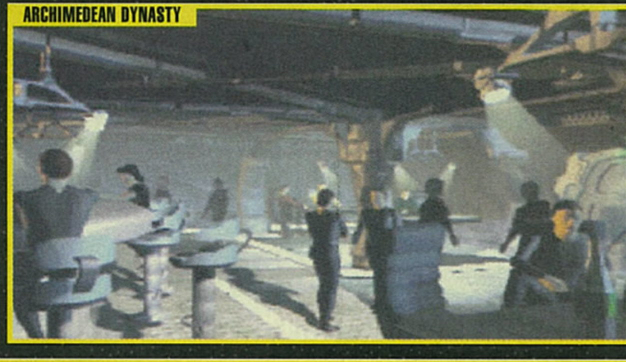
GENDER WARS

SYNDICATE II : THE CORPORATE WARS

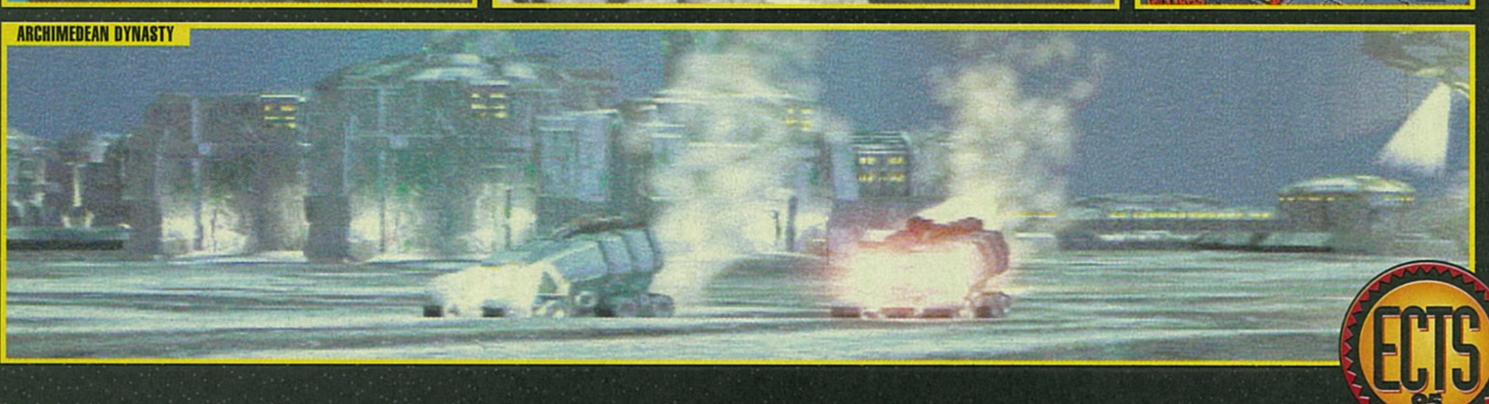

SYNDICATE II : THE CORPORATE WARS

SYNDICATE II : THE CORPORATE WARS

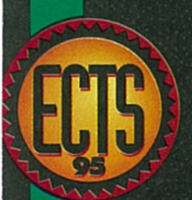

ARCHIMEDEAN DYNASTY


ARCHIMEDEAN DYNASTY

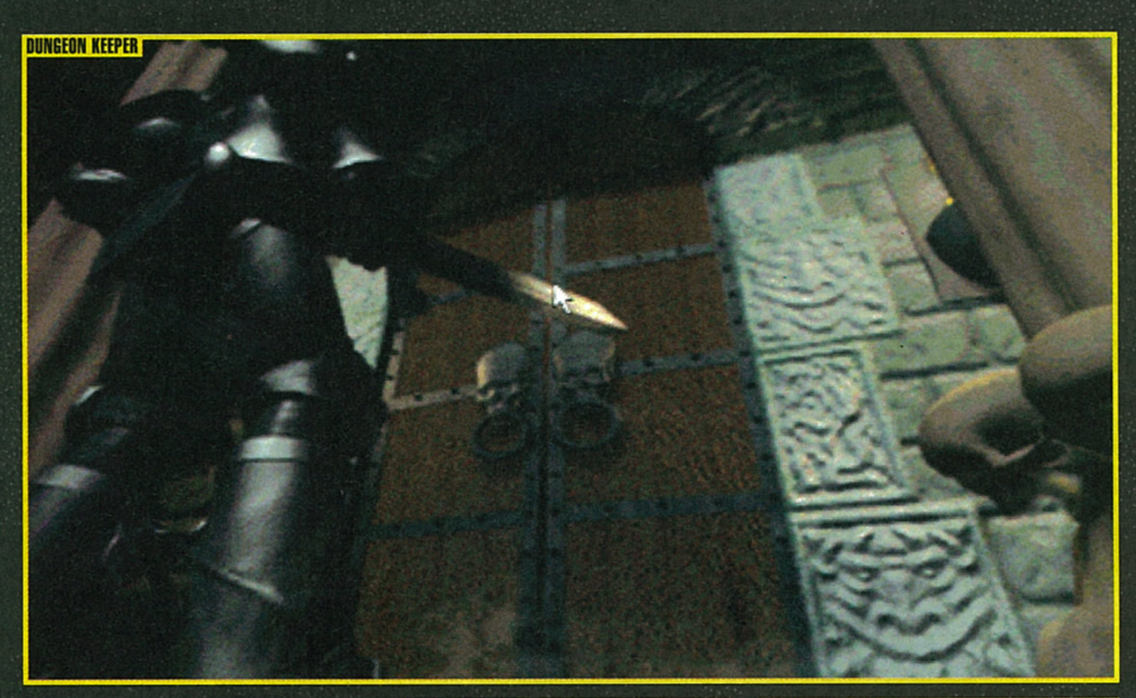

GRAND PRIX MANAGER

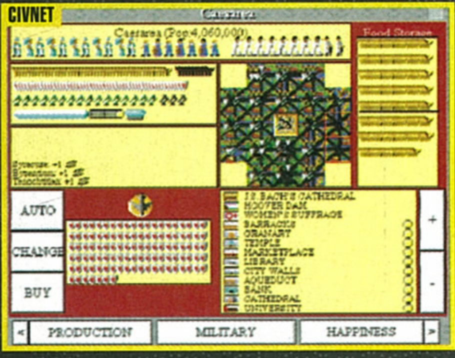

ARCHIMEDEAN DYNASTY

ECTS 95



Stratégie/Simulation


DUNGEON KEEPER



CIVNET


EARTHSIEGE II : SKYFORCE


THE SETTLERS 2


DUNGEON KEEPER

DUNGEON KEEPER


MILLENIA



MILLENIA

tout cas, ça a l'air assez complet. Il est prévu, pour cette fin d'année, sur PC CD-Rom sous Windows. C'est dans un sport différent et, pour une fois, en tant que ultra-mauvais sorcier, que vous entrerez dans l'univers de **Dungeon Keeper** de Bullfrog. Après avoir accumulé un butin de plusieurs siècles de rapines, vous décidez de construire un donjon pour entasser ce dernier. Mais la lumière va attirer ces insectes de héros et autres paladins qui se feraient un plaisir de vous soulager. À vous donc d'aménager votre donjon, de disposer vos forces et de résister aux hordes de sauveurs de l'Humanité. Avec un moteur 3D impressionnant permettant de multiples angles de vue (depuis un monstre, isométrique) et une gestion des lumières du même gabarit, Dungeon Keeper devrait faire fort lors de sa sortie. Lorsqu'il sera jouable par réseau, vous pourrez envahir les donjons d'autres joueurs ! Il est annoncé sur PC CD-Rom pour les mois à venir. Descendons d'une division avec **Millenia** de chez Gametek. Ce jeu de Ian Bird vous entraînera aux commandes d'un vaisseau à travers le temps. Avec des graphismes d'un autre temps, reste à voir ce qu'il en est du jeu. Support : PC CD-Rom . En simulation, Sierra annonce **Earthsiege II : Skyforce** qui porte bien son nom puisqu'il y aura désormais beaucoup d'action dans les airs. Ce sera en S-VGA, texturé, et ça devrait sortir sur PC CD-Rom. Blue Byte annonce **The Settlers 2** avec des graphismes S-VGA. Ce chapitre est intitulé Veni,Vidi,Vici. Pour Vici, il faudra attendre la sortie sur PC CD-Rom. En même temps que Sid Meier, nous avons rencontré sur le stand Microprose une version très avancée de **Civnet** et une seule réflexion me vient à l'esprit : que de changements par rapport au premier ! (bon, c'est vrai je l'ai connu sur Amiga, et alors ?). On peut désormais jouer à 7 simultanément en réseau ou via le net, mais encore à 2 par null-modem et s'envoyer



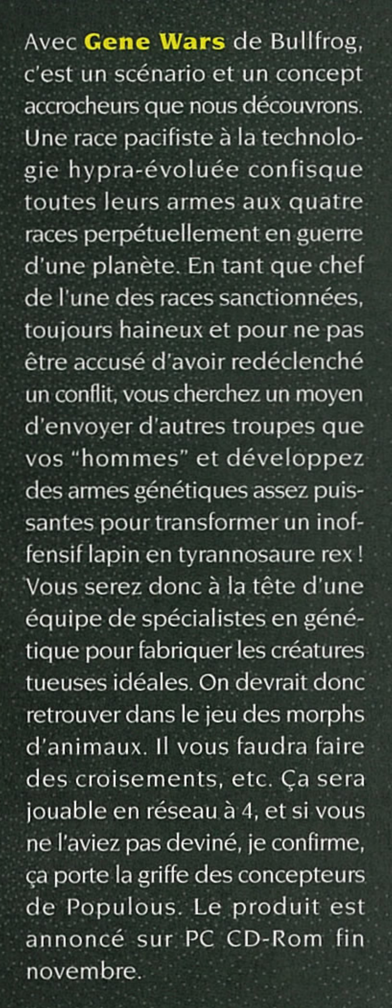
Stratégie/Simulation







ainsi de solides messages d'amitié. Graphiquement amélioré avec des fonctions de zoom, la principale originalité de ce jeu vient pourtant du fait de pouvoir faire une partie en temps réel. CivNet devrait sortir sous PC CD-Rom vers octobre. Une bonne transition puisque chez Viacom, nous avons pu découvrir **Conquest Of The New World** dont la source d'inspiration est Colonization. Le produit possède assez d'options et de détails pour nous faire une bonne surprise lors de sa sortie sur PC CD-Rom. Nous, nous y croyons.



Avec **Gene Wars** de Bullfrog, c'est un scénario et un concept accrocheurs que nous découvrons. Une race pacifiste à la technologie hypra-évoluée confisque toutes leurs armes aux quatre races perpétuellement en guerre d'une planète. En tant que chef de l'une des races sanctionnées, toujours haineux et pour ne pas être accusé d'avoir redéclenché un conflit, vous cherchez un moyen d'envoyer d'autres troupes que vos "hommes" et développez des armes génétiques assez puissantes pour transformer un inoffensif lapin en tyrannosaure rex ! Vous serez donc à la tête d'une équipe de spécialistes en génétique pour fabriquer les créatures tueuses idéales. On devrait donc retrouver dans le jeu des morphs d'animaux. Il vous faudra faire des croisements, etc. Ça sera jouable en réseau à 4, et si vous ne l'aviez pas deviné, je confirme, ça porte la griffe des concepteurs de Populous. Le produit est annoncé sur PC CD-Rom fin novembre.





Z

DUNE 2 À LA PUISSANCE BITMAP BROTHERS

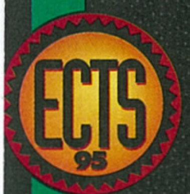


Les Bitmap Brothers marquent leur retour avec ce jeu d'action/stratégie. General ZOD à la tête d'une armée de robots, c'est tout au long d'une vingtaine de missions que vous partirez à la conquête de 5 planètes différentes (de type arctique, volcanique, etc.). Un produit qu'il ne convient pas d'assimiler à un Command & Conquer ou Warcraft2 (même s'il possède quelques points communs) puisqu'il diffère sur le concept et sur la forme (NDLR : là forcément ça a peu de rapport. T'es sûr qu'il s'agit d'un jeu, au moins ?). Certes, vous y retrouverez les éléments habituels (production d'usines et définition des ordres à vos troupes) ; mais Z , au contraire de ses concurrents directs, privilégie avant tout l'arcade à l'aspect gestion. Il va donc vous falloir être le plus rapide et ce, pour une simple et bonne raison : la carte est divisée en plusieurs territoires influant sur votre capacité de production. Z est donc avant tout une course contre la montre puisque chaque prise de drapeau par l'ennemi diminue un peu plus votre capacité de réaction. Côté unités, vous aurez le choix entre 6 types de robots (du snipper au tough) capables d'effectuer une quarantaine d'actions ainsi que 8 autres telles des transports de troupes ou des tanks. Encore une fois, ce maigre nombre au regard du foisonnement que propose Warcraft 2, s'explique par la volonté des développeurs de privilégier la vitesse. Dans Z, l'action est vraiment incessante. Cette impression est encore renforcée par la qualité de la réalisation et l'humour omniprésent dans le jeu. En plus d'offrir le meilleur scrolling jamais vu sur PC (une opinion partagée par beaucoup de ceux qui l'ont vu), Z fourmille de détails et d'animations de toute beauté. L'explosion des bâtiments entraîne un déluge incroyable de débris s'éparpillant sur l'écran. Lorsque les robots ne reçoivent plus d'ordres, ils tirent sur de petites créatures se bala-









Stratégie/Simulation





dant çà et là dans le décor. S'ils sont confrontés à des unités plus puissantes, les couards se mettent alors à fuir. Enfin, le tout est complété par une musique speed évoluant en fonction de l'intensité de l'action (un peu à l'image du système Imuse de Lucas) ainsi que par 20 minutes de scènes cinématiques tordantes. À noter que Z disposera de l'option "multijoueur" en offrant l'opportunité de jouer à deux en null-modem ou par modem et à 4 en réseau. En résumé, inutile de s'inquiéter pour l'avenir de Z...

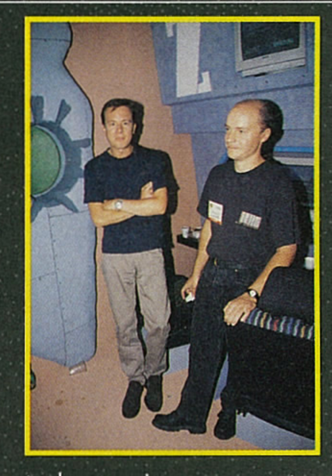
Editeur : Warner Interactive
Format : PC CD-Rom
Sortie : Fin de l'année

L'INTERVIEW D'ERIC MATTHEW

Eric Matthew des Bitmap Brothers est le concepteur de Z. Malgré un emploi du temps surchargé, il nous a accordé une interview sur le stand de Warner Interactive. Merci, Eric !



JOY : Bonjour !
ERIC : Hi !
JOY : Commençons par la question que l'on a dû te poser une centaine de fois : pourquoi Z ?
ERIC : Nous ne voulions pas prendre un titre du type Fortress ou autre. Les joueurs lui auraient aussitôt collé une étiquette : c'est un wargame, etc. Alors que Z, c'est Z !
JOY : Apparemment, les principaux concurrents de Z sont Command & Conquer et Warcraft 2, que penses-tu de ces deux produits, et ne crois-tu pas qu'il risque d'y avoir une saturation du marché avec la sortie de trois jeux du même type de cette qualité ?
ERIC : Je crois qu'il n'est pas tout à fait juste de les comparer, puisque Z est d'un concept différent, il repose sur la vitesse et un super game-play. Nous ne voulions pas d'un jeu qui soit trop complexe pour privilégier l'intensité de l'action. Dans Z, quand des unités sont différentes, c'est vraiment pour une bonne raison : elles requièrent chacune une utilisation précise. Je n'ai pas vu Warcraft 2, mais pour Command & Conquer, Z lui est largement supérieur. C&C est lent avec un scrolling poussif.
JOY : Qu'est-ce qui a été le plus dur dans le développement de Z ?
ERIC : L'intelligence artificielle et les routines de scroll. Nous voulions une IA béton et non définir juste quelques réactions et waypoints. En cela, Z est complet et nécessite une grande connaissance du jeu. Il n'y a pas de certitudes : un joueur expert peut même gagner une partie alors qu'il ne lui reste plus qu'un territoire. Nous avons commencé son développement en 1993, avec une seule idée en tête : offrir le meilleur graphisme, le meilleur game-play, les meilleures musiques. Et c'est ce que l'on retrouve dans Z. Ce jeu a été notre développement le plus difficile parmi tous ceux que nous avons faits, mais au final nous avons tenu nos engagements.

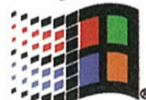


JOY : Si tu devais résumer en quatre ou cinq mots ce qu'est Z ?
ERIC : (sans hésitations) Better Than Command & Conquer (Rires).

Y a que les p'tits bits qui freinent!



Designed for



Microsoft®
Windows® 95

Le premier jeu de pure arcade pour Windows™, Windows 95 ™, Mac et PowerMac.
Facile à installer, facile à jouer, Al Unser, Jr Arcade Racing propose 15 circuits originaux, 3 modes de jeu et 3 niveaux de difficulté.
Possibilité de jouer en réseau.
Version Française intégrale.

POUR WINDOWS 3.X ET WINDOWS 95
MAC ET POWERMAC

AL UNSER, JR. ARCADE RACING ™

Serez-vous à la hauteur?



MINDSCAPE®

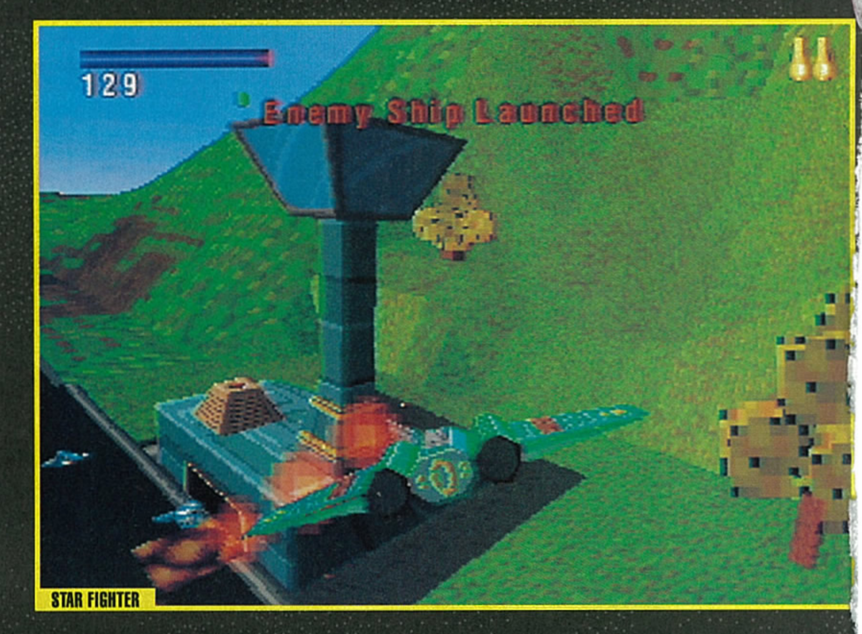
3DO

ECTS 95

Cette fin d'année s'annonce particulièrement riche du pont de vue ludique car chargée en nouveautés de toutes catégories pour 3DO. Ce sont ainsi plus d'une quarantaine de titres qui devraient sortir d'ici la fin de l'année : un joyeux Noël en perspective ! Malgré cela, le stand 3DO de l'ECTS était plutôt tristouille par rapport à la débauche d'énergie de Sony en prévision du lancement de la Playstation. Fort heureusement, les nouveautés annoncées, elles, ne le sont pas et c'est ce qui compte.

Dans **StarFighter**, vous êtes le meilleur pilote de la FedNet Space Force. Les scientifiques de votre gouvernement sont des types sérieux et bosseurs, et ils viennent encore de terminer un vaisseau de la mort. C'est à vous de le tester, de vérifier si tout va bien. Mais pour éviter de risquer des vies humaines, notamment la vôtre, vos missions seront des simulations sur ordinateur.

Une fois de plus, StarFighter est entièrement en 3D, vous survolez des paysages très réussis, des collines polygonesques, des bâtiments en tous genres et bien sûr tout plein d'objectifs militaires. En fait, vous ne faites pas que survoler, vous bombardez et vous tirez également, accessoirement. Dans StarFighter tout peut d'ailleurs être détruit, absolument tout. Même les collines que vos bombes creuseront joyeusement, changeant les décors en temps réel. Quant aux explosions des bâtiments, elles sont les plus réalistes jamais créées dans un jeu : les immeubles s'écroulent véritablement, explosent en plusieurs parties, qui explosent à leur tour en touchant le sol. Vraiment génial ! Starfighter devrait sortir en novembre, édité par Studio 3DO. Je vais passer très rapidement sur le scénario presque inexistant et



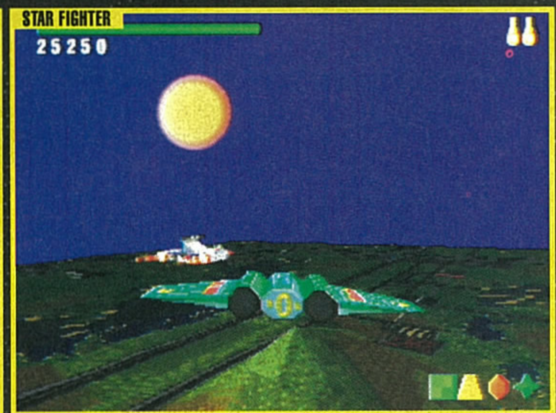
STAR FIGHTER



STAR FIGHTER

STAR FIGHTER


STAR FIGHTER

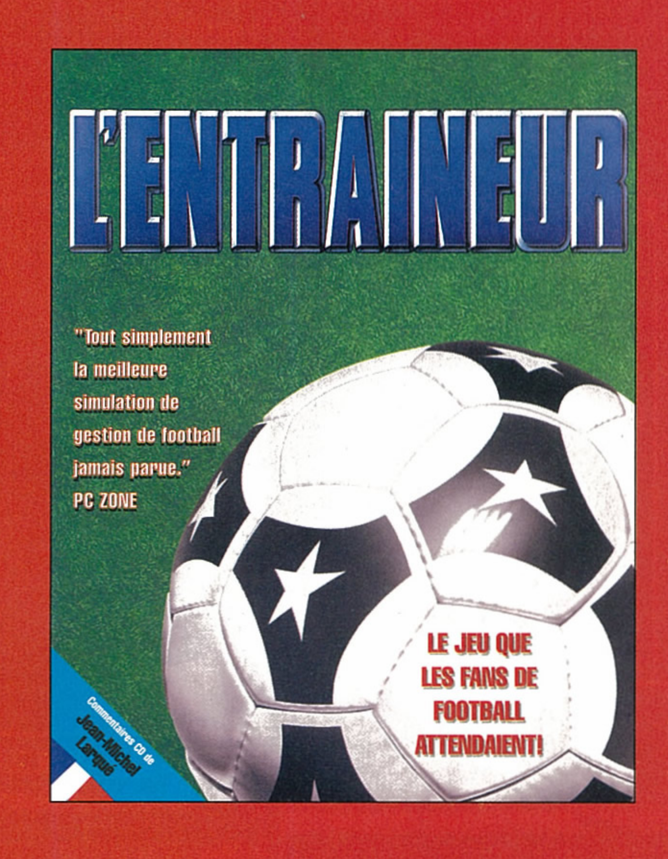


STAR FIGHTER

L'ENTRAINEUR

LA PLUS GRANDE SIMULATION DE GESTION DE FOOTBALL JAMAIS CRÉÉE SUR PC CD-ROM

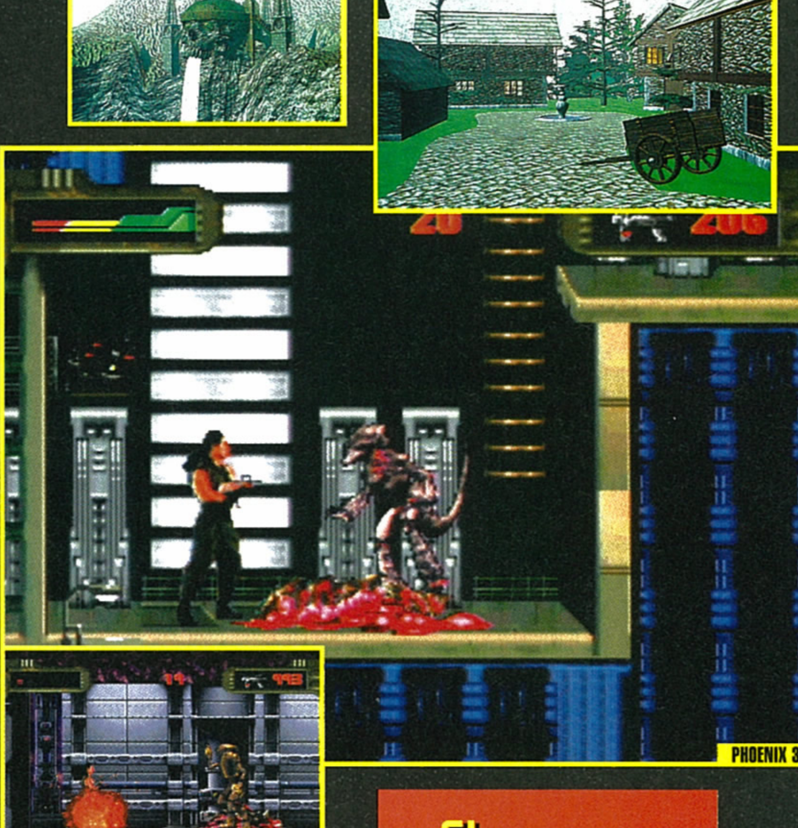
- Plus de 4 heures de commentaires sur CD enregistrés par le célèbre commentateur Jean-Michel Larqué.
- Plus de 4000 profils de joueurs d'une grande précision
- Graphismes SVGA
- Calendrier de saison de football réel
- Jusqu'à 42 entraîneurs humains
- Système de transfert réaliste, comprenant même des échanges de joueurs!
- La structure modulaire du jeu permet l'utilisation des disques de données de ligues étrangères
- Voilà l'occasion de devenir un entraîneur international et de participer aux championnats d'Europe et à la Coupe du Monde
- Un nombre record de statistiques de jeu et de joueurs, allant des tirs au but aux tacles clés!



"Tout simplement la meilleure simulation de gestion de football jamais parue." PC ZONE



PC CD ROM


LEGACY OF KAIN
LEGACY OF KAIN
PHOENIX 3
PHOENIX 3

de toute façon déjà vu : là n'est pas l'intérêt de **BattleSport.** Vous êtes un athlète de BattleSport, le jeu télévisé qui passionne les foules du futur. Le principe est assez simple : vous dirigez un tank, on vous balance dans une arène en face d'un autre tank dirigé par un autre athlète, on colle un but au milieu du terrain, une balle dans un coin, on saupoudre le tout de tremplins et autres pièges bizarres, et hop le match peut commencer. Ah, sans oublier, qui dit "tank" dit "canon", en l'occurrence "canon laser" pour en mettre plein la tronche à votre adversaire. Détail important, BattleSport peut se jouer à deux, l'écran se divise alors en deux parties, chacun la sienne, et vous laisse l'opportunité de foutre sur la tronche de votre meilleur(e) cop(a)in(e). Sortie prévue en novembre, édité par Studio 3DO.

Quand on connaît l'excellence des produits de Crystal Dynamics, on est obligé de parler de **Blood Omen : Legacy of Kain**. Un soft que l'on pourrait dire inspiré d'Elric et de l'univers de Stormbringer de Moorcock. Vous y dirigerez en effet Kain, un seigneur vampire en quête de "revange". Vous pourrez "morpher" pour devenir un loup, une chauve-souris, etc., et lancer des sorts dans ce jeu de combat qui s'annonce très prometteur !

Phoenix 3 propose de mélanger jeu de plates-formes et simulateur de combat dans l'espace. Le tout entrecoupé de scènes avec des acteurs faisant les marioles devant des décors composés sur ordinateur pour renforcer le scénario.

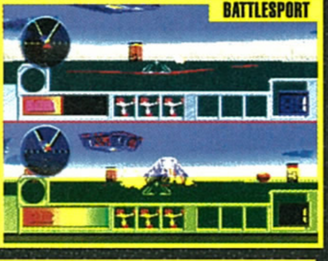
Le personnage que vous incarnez, Derek Freeman, est une sorte de Schwarzy local, bien connu de tous les habitant de la planète Galearth. Cette planète est particulièrement pacifique, son peuple est tout gentil et ne pense qu'à cueillir des fleurs et réciter des poèmes. Pas de bol, des méchants aliens débarquent et viennent tout foutre en l'air. Leur but : redécouvrir une ancienne civilisation de Galearth possédant une arme extrêmement puissante qui pourrait faire de quiconque le maître de l'univers. Vous allez bien sûr vous rebeller et lutter contre les méchants aliens, vous êtes là pour ça. Sortie prévue en novembre, édité par Studio 3DO.

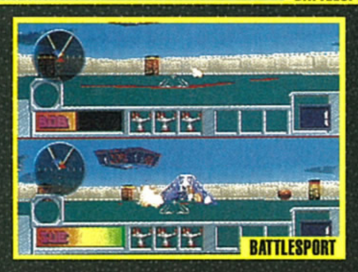


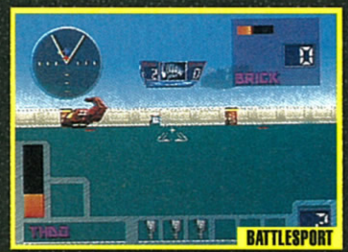


BATTLESPORT


BATTLESPORT


BATTLESPORT


BATTLESPORT


BATTLESPORT

Et encore d'autres titres

Ce n'est pas tout, je vous disais bien que les types de 3D Studio ont travaillé d'arrache-pied ces derniers mois. À venir très prochainement, avant la fin de l'année : 3DO Games Decathlon, le titre parle de lui-même ; Golden Gate Treasure by the Bay, un jeu d'aventure très joli qui se déroule à San Francisco ; et Snow Job, autre jeu d'aventure aux décors et personnages entièrement filmés.

On reparle de tous ces titres dans les previews de Joystick très bientôt.

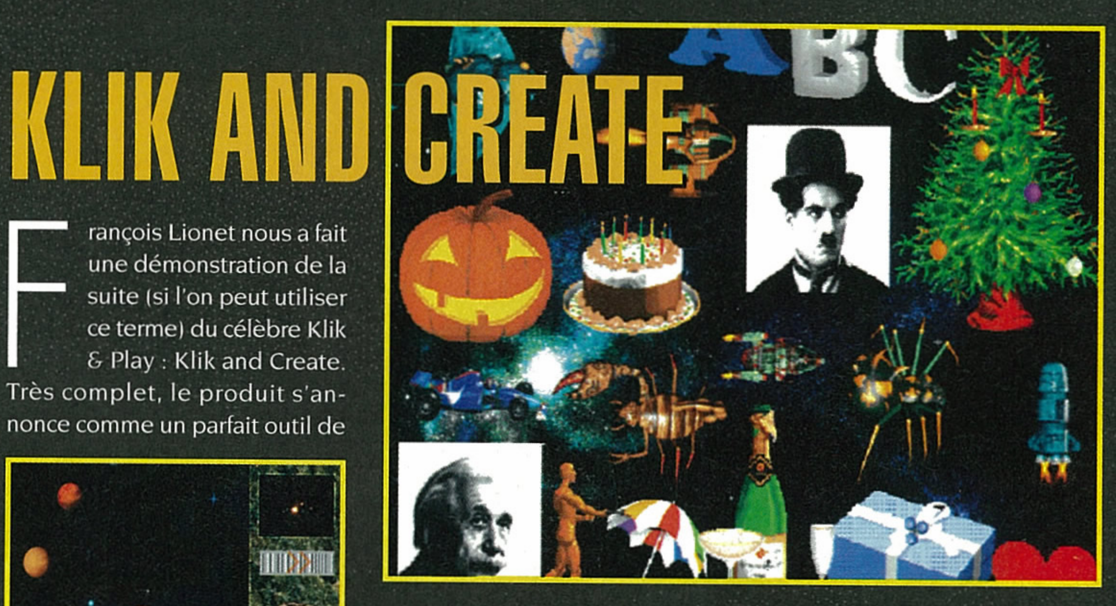


3DO GAMES

Création & HARDWARE

Si l'ECTS fait la part belle aux jeux, nous nous devions quand même d'évoquer deux produits gravitant autour. Le premier est français et quand l'on connaît le succès de Klik and Play, croyez-nous, il va y avoir du bruit autour. Quant au second, la 3D Blaster de Creative Labs, c'est carrément une révolution qu'elle risque d'engendrer ! Reste à savoir l'accueil du public qu'elle va recevoir parce que les moyens de la faire, elle les possède largement.

KLIK AND CREATE



François Lionet nous a fait une démonstration de la suite (si l'on peut utiliser ce terme) du célèbre Klik & Play : Klik and Create. Très complet, le produit s'annonce comme un parfait outil de

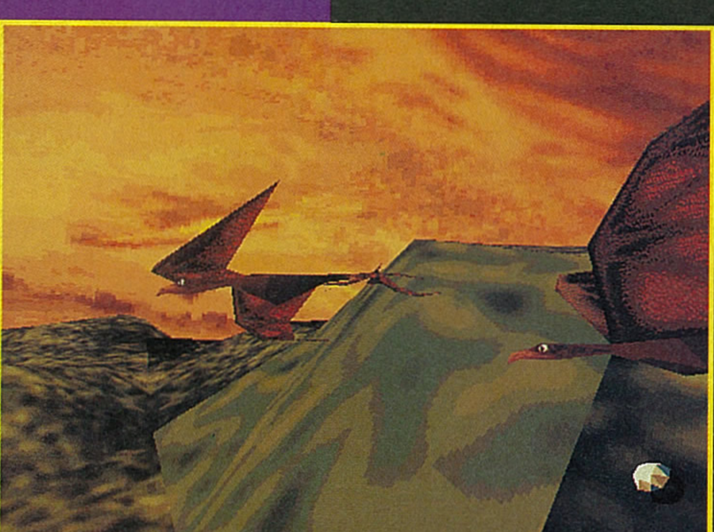


création d'applications multimédia (projections de films avi et animations de celles-ci, outils de morphing) et comme, en plus, la prise en main est aisée, que demander de plus ? Le programme est prévu sur PC CD-Rom pour novembre. À noter également la sortie prochaine de Klik and Play Mac.

3D BLASTER : L'eagle s'envole



Ça y est, l'eagle (nom de code du projet) s'est transformé en 3D Blaster. D'après ce que nous en avons vu, ses concepteurs auraient dû l'appeler Phoenix. Pourquoi ? Parce que nous avons vu renaître de ses cendres un 486/33 en jouant à Descent en haute résolution. Bien sûr, cette version était optimisée pour profiter des atouts de la carte, mais imaginez : jouer à Descent en haute-résolution sur un 486/33 et constater que c'est largement (très largement) plus rapide que sur un pentium 100 MHz, excusez-moi mais ça secoue. Un secret à cela : les nombreuses fonctions 3D intégrées à la carte qui soulagent le processeur. On y trouve notamment des fonctions de Dithering, de Transparence Alpha, une correction de perspective 3D, de Z-Buffering et enfin des fonctions d'anti-aliasing. Bref, je ne me lancerai pas dans le débat pour savoir si c'est plus puissant que telle ou telle console : les performances que l'on nous a montrées étaient impressionnantes ! Mais étanchons votre soif de questions. Quel en sera le prix ? Logiquement, il devrait tourner autour de 2 000 francs, et la carte devrait être livrée en bundle avec 7 jeux (Cybersled, Azrael's Tear, Flight Unlimited, Magic Carpet Plus, Descent, Ballz Out et Nascar). Quelle sera la config nécessaire pour installer la 3D Blaster ? On aurait pu croire qu'elle ferait office de carte vidéo en même temps, il n'en est rien. Il vous faudra donc absolument un port VESA Local Bus libre pour en profiter avec au minimum un 486DX33 (un 66 étant recommandé). Signalons tout de même que la carte est compatible Plug & Play. Et enfin : quand sort-elle ? Elle sortira pour Noël aux États-Unis et ne sera distribuée en France qu'à partir de janvier.



3615 SHARK

SHARK micro

45, rue d'Hauteville 75010 PARIS (Métro Bonne Nouvelle)
Lundi au Samedi 10H/19H - (16-1) 48 00 95 97. Fax - 44 83 08 76

Pentium 120 Le "Predateur"



- Carte mère Bus PCI Systeme ANDROMEDE 2
- Cache Ext. 1 méga, 4 slots PCI, 4 slots ISA
- Carte vidéo **MIRO 64 bits 12 PMD MPEG**
- Ecran 14 pouces **HYUNDAI** pleine page 1024 par 768 MPRII
- 8 mégas **Fast Page Mode**
- Disque dur **1,3 GIGA Fast IDE**
- Carte contrôleur **TEKRAM Fast IDE**
- **CD-ROM quadruple vitesse**
- Carte son compatible **Sound Blaster 16 MCD**
- Boitier **TUV** silencieux
- Clavier
- Souris 3 boutons



9 990 FTTC

Pentium 120 L'"Excelsior"

- Carte mère Bus PCI Systeme ANDROMEDE 2
- Cache ext. à 1 méga, 3 slots PCI, 7 slots ISA
- Carte vidéo **MATROX MILLENIUM 2 MO VRAM**
- Ecran **17 pouces SMILE 1280 x 1024**
- 16 mégas Fast Page Mode
- Disque dur **1,3 GIGA Fast IDE**
- CD-ROM quadruple vitesse
- Carte son compatible Sound Blaster 16 MCD
- Boitier TUV silencieux
- Clavier
- Souris 3 boutons



15 990 FTTC

PHOTOS NON CONTRACTUELLES - LES PRIX SONT SUSCEPTIBLES D'ÊTRE MODIFIÉS



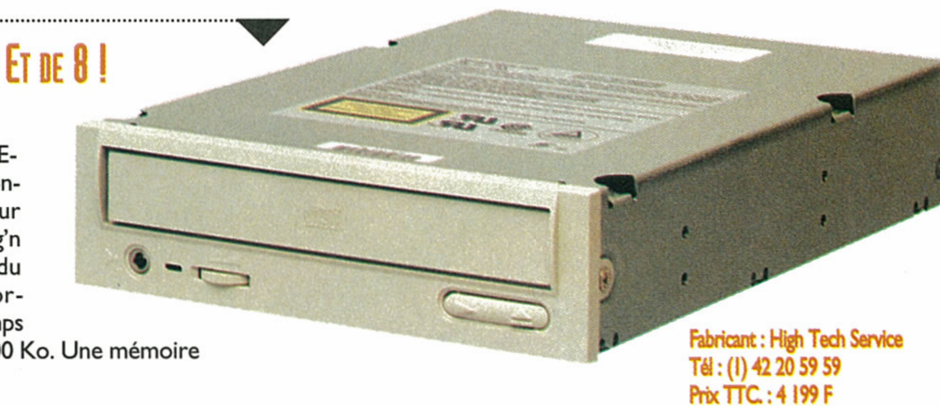
NOUVELLE VAGUE

La MaxiSound 32 Wave FX ressemble beaucoup à la carte AWE32 de Creative. Elle dispose d'une table d'ondes (Wave-table) composée de 190 sons d'instruments, 107 percussions et 46 effets spéciaux. S'ajoute à cela des effets d'échos et de chorus, la possibilité d'installer jusqu'à 2 Mo de Ram et une double interface CD, dont une au format IDE. La partie échantillonnage est assurée par une carte 16 bits compatible Sound Blaster. C'est un peu moins bien que l'AWE 32 mais c'est nettement moins cher !

Fabricant : Guillemot
Tél : (16) 99 08 90 88
Prix TTC. : 890 francs

Quoi

ET DE 8 !



Le premier CD-ROM 8 vitesses à la norme IDE-ATAPI vient de sortir. Comme tout lecteur répondant à la norme, il vous suffit d'une prise IDE pour le connecter. Il répond également à la norme Plug'n Play incluse dans Windows 95 qui s'occupera, du coup, de l'installation à votre place. Les performances sont évidemment excellentes avec un temps d'accès de 150 ms et un taux de transfert de 1 200 Ko. Une mémoire tampon de 256 Ko vient épauler le tout.

Fabricant : High Tech Service
Tél : (1) 42 20 59 59
Prix TTC. : 4 199 F

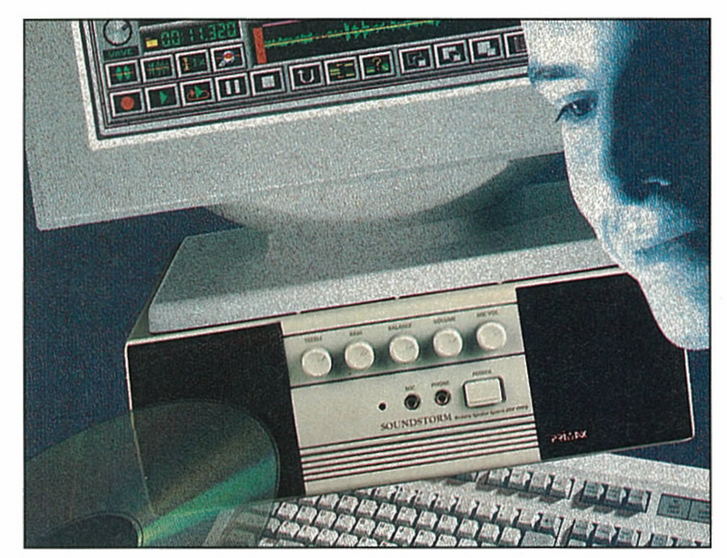


DES JOY POUR TOUTES LES BOURSES

La gamme des manettes Best Média de Banque Magnétique regroupe quatre joy adaptés à tous les budgets. Le StarFly tout d'abord ne comporte aucun artifice, si ce n'est un bouton auto-fire. Le TopFly, plus robuste, comporte quatre boutons de tir et un manche digital. La version Pro de ce dernier possède pas moins de 28 fonctions programmables (remplaçant les touches du clavier). Enfin, le FunFly Pro fait office de manche ou de volant avec palonnier et réglage des gaz. Quand je vous dis qu'il y en a pour tous les goûts.

Fabricant : Banque Magnétique
Tél : (1) 42 35 0 82
Prix TTC. : De 199 à 499 F

SoundStorm



Des enceintes à placer sous l'écran ? Oui, c'est possible. D'ailleurs, ça existait déjà, sauf que là, c'est pas très cher: 490 F. Les boutons en façade en font un objet facile à utiliser, et la puissance de sortie est de 60 W. Le SoundStorm comporte aussi une prise micro et une prise casque. Problème: seuls les moniteurs 14 et 15" possèdent un pied suffisamment petit pour que l'on puisse les poser sur le boîtier.

Fabricant : Primax
Tél : (16) 99 56 67 97
Prix TTC. : De 490 F



de neuf ?

Bleu Sound Wave 32

La guerre est ouverte entre Bleu tech et Guillemot. Ces deux constructeurs proposent en effet deux cartes concurrentes à un prix identique. La Bleu Sound Wave peut échantillonner jusqu'à 48 Khz stéréo et dispose d'une table d'ondes dotée de 128 instruments et 69 percussions. Le chip FM est un OPL 3 ce qui lui assure une compatibilité Sound Blaster Pro. Enfin, quatre interfaces CD dont une IDE viennent compléter le tout.

Fabricant : Bleu Tech
Tél : (1) 69 18 75 00
Prix TTC. : 890 francs

Side Winder

Microsoft passe à l'offensive. Après avoir inondé le monde de son nouveau bidule 95, voilà qu'il veut s'approprier le marché du joystick. Il faut dire que son «SideWinder» est vraiment une grande réussite. Robuste, lourd et fiable, il bénéficie d'une technologie optique offrant une précision accrue. La version 3D pro du Side Winder bénéficie, qui plus est, de huit boutons, d'une molette de gaz et d'un manche pouvant tourner sur lui-même, émulant ainsi le palonnier. Compte tenu de la qualité de fabrication, le rapport qualité/prix est l'un des plus intéressants du moment. Et en prime, ce sont de très beaux objets.



Fabricant : Microsoft Home
Tél : (1) 69 86 46 46
Prix TTC. : 249 et 449 F



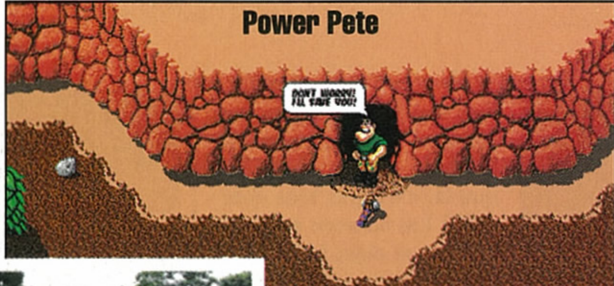


Un dans chaque main

Réputé pour ses périphériques de grande qualité, CH Products s'apprête à lancer sur le marché une nouvelle gamme de joy pour simulateurs de combat. Moulé sur de vrais manches de F16, le F16 Fighter Stick dispose d'une floppée de boutons de tir et de «coolie hat» programmable. Il peut s'associer au Pro Throttle, manette de gaz comportant elle aussi tout plein de boutons dans tous les sens, ce qui porte le nombre de fonctions à 40. La prise en main est excellente, et l'ensemble est robuste. Des versions moins élaborées de ces joysticks seront aussi disponibles pour un prix inférieur. Bientôt dans vos magasins !

Fabricant : CH Products
Prix TTC. : Non communiqué













L'Apple Expo maltraitée par les

«GUIGNOLS DE L'INFO»



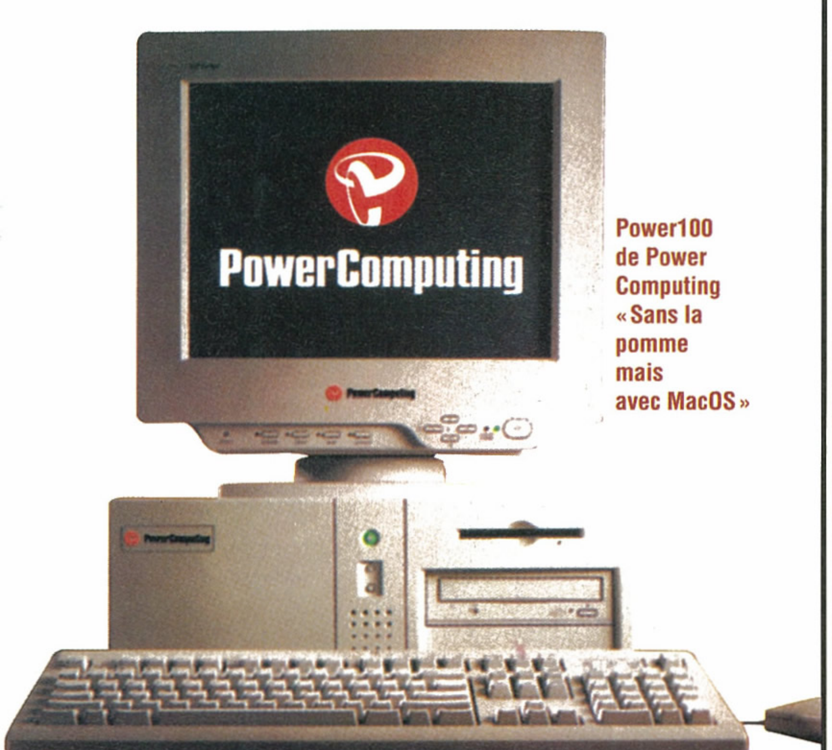
Performa 5300



L'édition 1995 de l'Apple Expo a eu lieu au CNIT du 13 au 17 septembre. Apple s'intéresse maintenant de près aux jeux, et ça se voit. Dans l'espace Apple, ils se taillent la part du lion. De plus, cette année est placée sous le signe des «Guignols de l'Info». Canal+ est en train de nous préparer un jeu qui, je dois l'avouer, m'a fait hurler de rire... Bon, c'est vrai, j'adore les guignols, mais alors là c'est le délire complet ! Jeune reporter de la WCI, vous allez au cours de ce jeu essayer de prendre la place de PPD en effectuant une série de reportages qui vous feront progresser dans le Gigamat. Presque tous les personnages des Guignols sont là. Vous y trouverez donc Toubon et ses hommages, Arlette et ses «Cliqueur, Cliqueuses», Mitterrand est ses «Imbéciles», Chirac dans sa célèbre interprétation de «Ma cabane au Canada», Johnny et ses délires, et bien d'autres encore. Un jeu que l'on attend avec impatience pour la fin du mois d'octobre (putain, un mois...). Ce jeu sera livré en bundle avec les nouveaux performas. Tous les démonstrateurs Apple exhibaient fièrement leur T-Shirt Guignol (Vous utilisez trop votre souris...).

De nombreux jeux étaient présentés

• Daedelus Encounter dans sa version française (également livrée dans les bundle Performa).
• Myst, lui aussi en version française.
• Marathon 2, la suite du célèbre jeu de Bungie, avec comme principales améliorations une taille d'image plus grande, des effets sonores plus réalistes, la possibilité d'aller sous l'eau, de nouvelles armes, de nouvelles énigmes...
• PowerPete de MacPlay, jeu d'arcade de MacPlay où vous incarnez un genre de GI-Joe qui doit ramasser des lapins dans un monde de jouets cartoonesques.
• Descent, autre jeu d'arcade de Macplay. Il s'agit d'un jeu «à la Doom», mais où les déplacements de votre vaisseau se font dans tous les sens. Assez déroutant.
• Al Unser Jr, de Mindscape Bordeaux, une course de voitures très rapide et très réaliste.
• Blood Bath, jeu de tir assez sanglant d'UnderWorld.
• Triazzle, jeu de réflexion de Berkeley Systems.
• Planet Reporter, jeu éducatif avec Nicolas Hulot (pour plus d'infos, test dans la rubrique Loisirs).



Power100 de Power Computing « Sans la pomme mais avec MacOS »





• FA/18 dans sa nouvelle version 2.0.

• Bugs Banny, un sympatique jeu d'arcade de Freemen Software, qui n'est pas sans rappeler le célèbre Boulder Dash, mais avec une variété de niveaux et de pièges qui renouvelle quelque peu le genre.

Dans une catégorie légèrement différente, Klik & Play va être disponible en version Mac (en novembre). Ce logiciel vous permet de créer très rapidement des petits jeux, en utilisant un système original de développement. Une fois votre jeu terminé, vous pourrez en faire une application autonome, pile poil.

En ce qui concerne le Macintosh de demain, on a pu découvrir Copland, le prochain MacOS. Quicktime VR et Quickdraw 3D, qui seront probablement utilisés dans de prochains jeux, étaient également présentés.

Côté matériel, ce salon fut l'occasion de découvrir les PowerComputing, premiers clones de Macintosh. Bizarre de voir tourner MacOS sur une machine sans pomme. Toute la nouvelle gamme Performa était également au rendez-vous. Apple propose d'ailleurs des machines prêtes à être utilisées (y compris pour certains modèles avec carte TV, carte MPEG et Modem). Ça c'est du Plug&Play... De plus, l'Apple Expo fut une fois de plus l'occasion de faire des affaires et de s'équiper en périphériques. On a même vu un groupe de Rap sur le stand d'un fabricant d'imprimantes... Enfin, Joystick était présent sur le salon, avec une présentation de notre futur BBS, que vous découvrirez bientôt. C'est dingue, ça !

Le Mac et les jeux font maintenant bon ménage. Ça doit être ça, l'effet pommier...

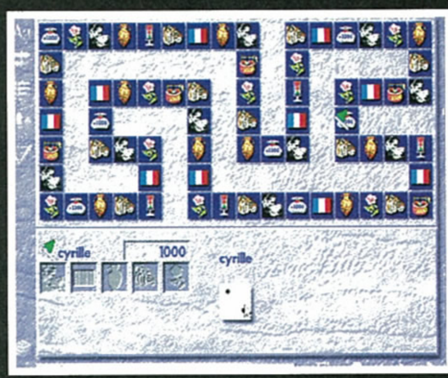
TIBÉRIUS



CYRILLE BARON

L'ORDINATEUR

Voici qui prouve – s'il en était besoin – que l'ordinateur est une machine à tout faire. Véritable plate-



Prix Nobel

Date	Nom	Discipline	Pays
1901	Röntgen (Wilhelm Conrad)	PHYSIQUE	Allemagne
1901	Van't Hoff (Jacobus Henricus)	CHIMIE	Pays-Bas
1901	Behring (Emil von)	MÉDECINE	Allemagne
1901	Sully Prudhomme (René François Armand Sully, dit)	LITTÉRATURE	France
1901	Dunant (Jean Henri)	PAIX	Suisse
1901	Passy (Frédéric)	PAIX	France
1902	Lorentz (Hendrik Antoon)	PHYSIQUE	Pays-Bas
1902	Zeeman (Pieter)	PHYSIQUE	Pays-Bas
1902	Fischer (Emil)	CHIMIE	Allemagne
1902	Ross (sir Ronald)	MÉDECINE	Grande-Bretagne
1902	Mommsen (Theodor)	LITTÉRATURE	Allemagne
1902	Ducommun (Élie)	PAIX	Suisse
1902	Gobat (Charles Albert)	PAIX	Suisse
		PHYSIQUE	France
		PHYSIQUE	France
		CHIMIE	Suède
		MÉDECINE	Danemark
		LITTÉRATURE	Norvège
		PAIX	Grande-Bretagne
	Strutt)	PHYSIQUE	Grande-Bretagne
		CHIMIE	Grande-Bretagne
		MÉDECINE	Russie

Chercher dans la table le mot :

et

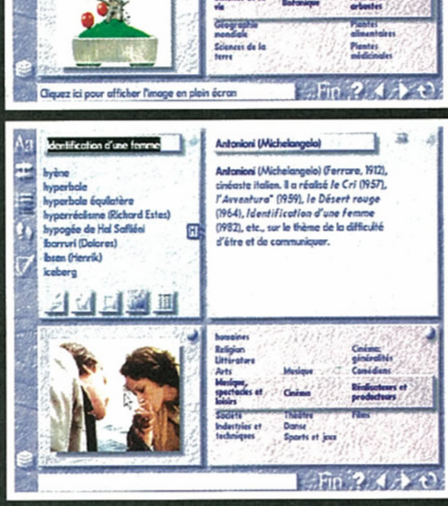
avec la date entre : et

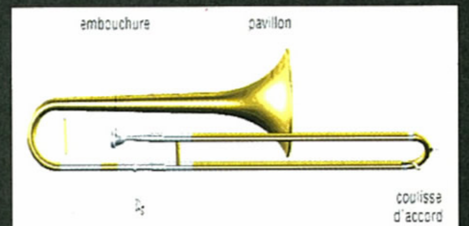
Chercher

Dictionnaire Hachette Multimédia

PC CD WINDOWS, MACINTOSH CD







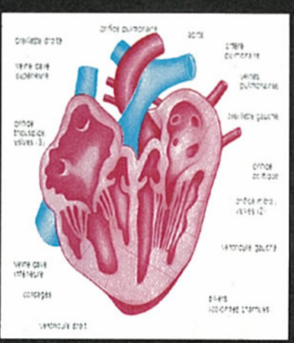


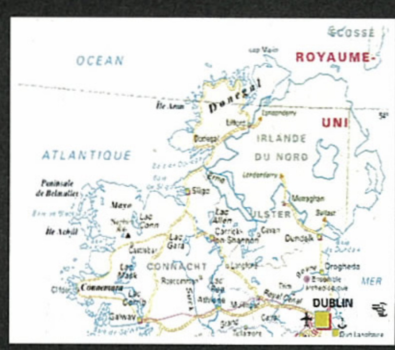
À TOUT FAIRE !

forme pluri-culturelle à domicile, l'ordinateur multimédia nous fait découvrir de nombreuses disciplines.

C'est fait ! Voici enfin le premier dictionnaire véritablement multimédia en français. Riche de 300 000 formes de mots, ce dictionnaire est une merveille, et croyez que le fait que Joystick appartienne au groupe Hachette ne modifie en rien cette appréciation. Trop peu complet pour être qualifié d'encyclopédie, ce dictionnaire n'en comporte pas moins de nombreux articles documentaires (80 000, dont 25 000 noms propres) permettant de creuser un sujet. L'interface, très puissante, aurait sans doute gagné à être plus intuitive, mais au bout de quelques dizaines de minutes d'utilisation, on en maîtrise toute les fonctionnalités. La recherche d'un mot ou d'un article peut se faire de nombreuses façons : directement, en cherchant sa définition – laquelle peut renvoyer aux documents associés – mais aussi en piochant dans de nombreuses listes (listes des documents multimédia, listes des articles encyclopédiques, tableaux thématiques, etc). Utilisant le principe de l'Hypertexte, ce CD permet de naviguer littéralement au sein de milliers de données. Bonne idée, un système de suivi permet à tout moment d'accéder au descriptif de la recherche effectuée, pas par pas, un peu comme si l'on avait mis un marque/page à chaque nouvelle définition rencontrée. De plus, lorsqu'on souhaite garder la trace d'un article complet, il est possible d'avoir recours à un presse-papier et même de l'imprimer, avec ou sans images. Outre 4 500 photos haute définition, ce CD comporte 300 cartes interactives actualisées, 200 documents sonores incluant cris d'animaux, instruments de musique ou extraits d'œuvres. Enfin, 200 séquences audiovisuelles complètent ce produit décidément fort riche. Ces séquences mêlent diaporamas, films d'animation 2D et 3D ainsi que vidéos digitalisées. Indispensable !





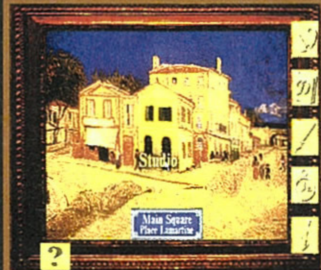




Editeur : Matra Hachette Multimédia • Distribué par : Hachette Livre • Téléphone : (1) 43 22 90 00 • Prix : 690 F

Van Gogh

PC CD WINDOWS, MACINTOSH CD





La peinture française est à l'honneur avec ces produits dédiés à deux de nos peintres les plus connus. Deux œuvres, deux façons d'aborder le sujet, tant ces CD bénéficient de présentations dissemblables. Van Gogh prend le parti de s'attacher à la vie de l'artiste pour faire découvrir ses toiles. Des archives photographiques permettent de consulter les images des lieux visités par le peintre durant sa vie, de la rue Lepic aux ruelles d'Auvers sur Oise en passant par la Provence et la Hollande. De plus, une section très intéressante reprend certaines des lettres de Vincent à son frère Théo. À l'origine sortie sur vidéo disque en 1982 puis sur CDi, cette version sur CD-ROM n'accuse nullement son grand âge. Avec 800 images couleurs et de nombreux écrans explicatifs, Van Gogh est un produit d'une grande tenue.
À paraître prochainement, Cézanne est lui directement axé sur la production de l'artiste. Un menu un peu ringard (les tableaux sont posés sur une palette de peintre) donne la possibilité d'afficher le tableau de son choix. Ainsi, on peut accéder à une image réduite assortie d'une fiche signalétique. En cliquant sur cette image, on peut observer le tableau en plein écran et même zoomer dessus afin d'en observer les détails.

Editeur : Emme Interactive • Distribué par : MDS • Téléphone : (1) 45 61 54 30
Prix : 199 F

Cézanne



NEWS

Safari

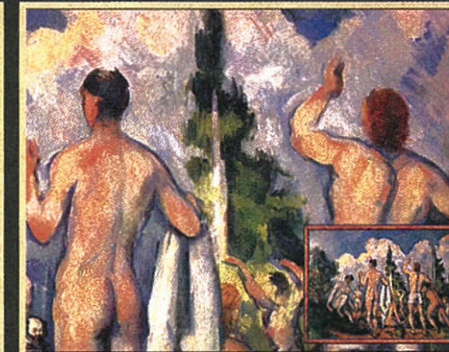
Grand classique du livre pour enfant, le livre animalier se trouve porté sur CD-ROM. Interactivité oblige, la découverte des animaux de la savane revêt ici l'aspect d'un safari auquel l'utilisateur est convié à participer. Différents écrans offrent donc l'opportunité d'observer des photographies ou des films vidéo de nos amis les éléphants, les girafes, les hippopotames et autres zèbres. Hélas, si l'habillage de l'ensemble est plutôt réussi, il n'en va pas de même des vidéos, de qualité très médiocre. Ces dernières auraient gagné à un rééquilibrage des couleurs, rééquilibrage se faisant aisément avec de nombreux utilitaires. En lieu et place de cela, on se retrouve donc face à des arbres d'un vert tirant sur le noir, ou pire, en présence de rhinocéros jaune canari ! Capable du pire comme du meilleur, l'éditeur Emme nous prouve avec Safari qu'il est également à l'aise dans le "moyen".



Editeur : Emme Interactiv • Distribué par : MDS • Tél. : (1) 45 61 54 30 • Machine : PC CD Windows, Macintosh CD • Prix : 299 F







Planet Reporter N°1

PC CD WINDOWS, MACINTOSH CD

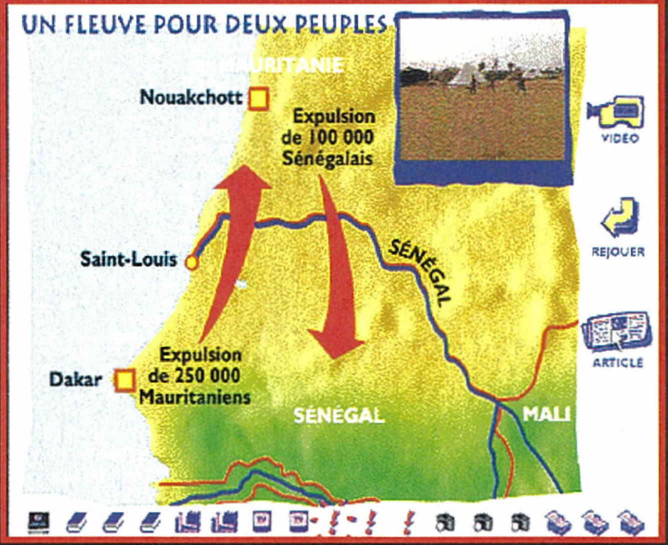
Voilà un produit tout à fait original. Réalisé avec le concours de nombreux partenaires, dont Libération, la Fondation Ushuaïa et les agences Sipa et Capa, Planet Reporter propose à l'utilisateur de devenir "journaliste multimédia". Premier CD d'une collection axée sur l'environnement, le numéro 1 de Planet Reporter s'attache à faire découvrir les problèmes d'approvisionnement en eau liés à la pollution ou aux difficultés d'acheminement. Construit comme un jeu et présenté par Nicolas Hulot, Planet Reporter entraîne l'utilisateur à la recherche d'informations devant être récoltées dans différents pays en un temps limite. Instantanément, on pense à la "Chasse au trésor". Les informations collectées peuvent être des textes, des photos, des séquences vidéo, etc. Aux commandes d'une véritable salle de rédaction high-tech, il sera possible de s'initier au reportage.

Cependant, n'allez pas croire que Planet Reporter n'est qu'un jeu. Ceux qui souhaitent l'utiliser comme un produit informatif et pas plus trouveront une multitude d'informations issues de Libération, le Times, La Stampa, El Pais ainsi que des images provenant des agences Capa et Sipa, incluant un millier de cartes satellites, photographies, etc.

Editeur : World Media Network
Distribué par : BMG Interactive
Téléphone : (1) 44 88 68 34
Prix : 390 F





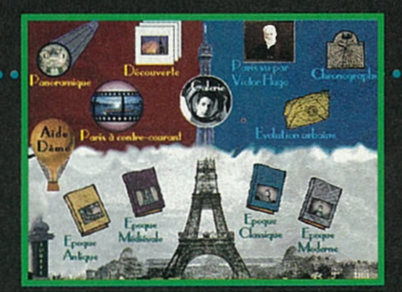


Paris, Histoire et Monuments

PC CD WINDOWS, MACINTOSH CD



Ce titre, destiné à paraître prochainement, devrait satisfaire tous les amoureux de Paris. Articulé autour de plusieurs rubriques, Paris, Histoire et Monuments permet de visiter la capitale dans les meilleures conditions. Un écran assez amusant, en forme de lunette grossissante comme on en trouve aux abords de nombreux sites touristiques, offre la possibilité de voir un monument en gros plan ainsi que ses environs en faisant défiler l'image sur 360°. Cela dit, n'allez pas croire que ce CD se cantonne dans l'exploration béate des vieilles pierres dont se sont nourries des générations de touristes. On peut aussi y découvrir l'histoire de la capitale, de la période antique à nos jours. Accompagné de 45 mn de musiques et de commentaires audio, Paris, Histoire et Monuments comporte 500 photographies et cartes couleurs ainsi que 43 photos noir et blanc de Jean Didier Rister sur Paris. Enfin, 20 mn de vidéo parachèvent l'ensemble, fort attrayant en dépit d'une interface un peu confuse, défaut majeur de bon nombre de productions multimédia bien réalisées par ailleurs.







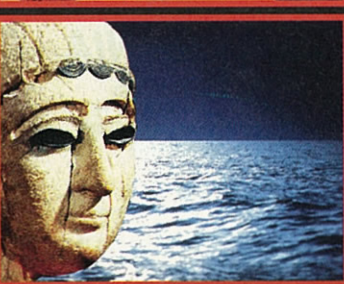
Editeur : Emme Interactive
Distribué par : MDS
Téléphone : (1) 45 61 54 30
Prix : NC

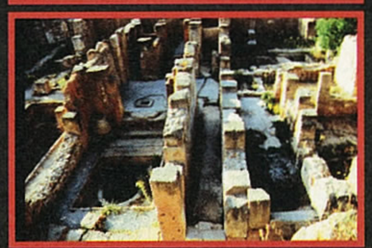
Les civilisations de la Méditerranée

PC CD WINDOWS, MACINTOSH CD

Partons dans l'Antiquité avec ce titre à paraître prochainement. Sujet riche s'il en est, Les civilisations de la Méditerranée nous entraîneront dans un véritable voyage dans le temps autour du bassin méditerranéen. À l'aide d'une carte, on pourra accéder à de nombreux documents et archives. Au programme, les Étrusques, Rome, Carthage, la Grèce, la Phénicie et l'Égypte. Chaque sujet traité renvoie vers des rubriques permettant de consulter des documents portant sur les institutions, la ville, l'économie, etc. Des liens Hypertexte offrent même le luxe de passer d'une rubrique à l'autre directement. Bénéficiant d'un habillage du meilleur effet et d'une interface sans défaut, voilà un produit qui s'annonce très intéressant.



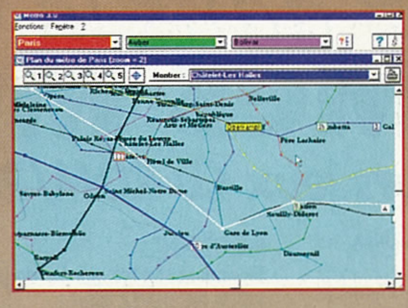




Editeur : Emme Interactive
Distribué par : MDS
Téléphone : (1) 45 61 54 30
Prix : NC

NEWS

Métro, Graphologie



Chez Sybex, voici deux logiciels amusants, et ce qui ne gâche rien, bon marché puisque vendus moins de 100 F. Métro pour Windows est un logiciel reprenant les fonctionnalités des bornes Situ. Affichant un plan du réseau métropolitain parisien, il permet, lorsqu'on indique une station de départ et d'arrivée, de connaître le chemin le plus court pour parvenir à destination. Détail amusant, les réseaux des plus grandes villes du monde sont ainsi traités : Berlin, Bruxelles, Hong-Kong, Lille, Londres, Lyon, Madrid, Manhattan, Milan, Montréal, Moscou, Munich, Pékin, Saint-Pétersbourg et Toulouse.

Editeur : Sybex
Distribués par : Sybex
Téléphone : (1) 40 52 03 00
Machine : PC Windows
Prix : 99 F

Plus ésotérique, Graphologie pour Windows permet de se livrer à une étude d'un document manuscrit. Il nécessite donc de posséder un scanner, ou du moins un fichier graphique du document à étudier. Cela dit, lorsqu'on pense que certaines – pour ne pas dire toutes les – grosses boîtes font appel à la graphologie pour embaucher, on frémit à l'idée que Sybex mette entre les mains de petites sociétés de tels moyens.

"Avec WingMan, j'ai tout sous contrôle. C'est géant!"

Billy Mather
Combattant Suprême du Cyberspace

- *Explose tout avec des boutons bien placés qui ne glissent pas.*
- *Enfin une prise qui accroche vraiment.*
- *Une base lourde qui ne dérape pas.*
- *Facile à connecter sure port jeux 15 broches.*
- *Un câble qui a la bonne longueur.*
- *Un an de garantie par le leader mondial du pointage.*

Wingman™ *Vous offre un contrôle de puissance pour de meilleures performances.*

Wingman™ Extreme *Le top des performances et du pilotage dans le Cyberspace.*

WINGMAN™ EXTREME.

Le préféré des guerriers de l'ordinateur partout dans le monde. Avec Logitech, le jeu prend une autre dimension. Vous trouverez WingMan chez Carrefour, Interdiscount, FNAC, Boulanger, Connexion, Auchan et au B.H.V. ou en appelant **Logitech au (1)34 21 98 88, Minitel 3615 LOGITECH.**



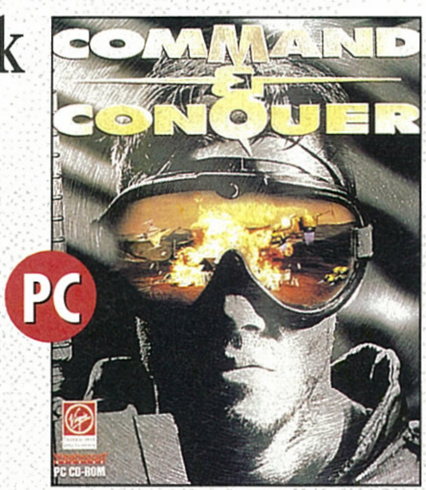
Abonnez-vous
à Joystick et recevez

Command & Conquer

6 mois d'abonnement à Joystick
+ Command & Conquer

550F

Au lieu de ~~640~~F



PC

O F F R E   E X C E P T I O N N E L L E   D ' A B O N N E M E N T

A retourner sous enveloppe affranchie accompagnée de votre réglement à JOYSTICK Abonnements - 90, rue de Flandre - 75947 Paris Cedex 19. CT 068 CC 64

OUI, je m'abonne à JOYSTICK pour 6 mois (6 numéros)
et je recevrai Command et Conquer sur PC CD-ROM.
Je ne paie que 550 F au lieu de 640 F, soit 90 F d'économie !
Je règle par :
☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Carte bleue
Numéro ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋
Validité ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋
Signature (obligatoire)

NOM : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code postal : ....
Ville : ....

Pseudo : ....
(à créer sur le 3615 JOYSTICK pour bénéficier de 120 mn de connexion sur le 3614 JOYSTICK)

Vous pouvez acquérir séparément Command & Conquer au prix de 400 F + 30 F de frais de port en recommandé. Délai de réception de votre jeu : 3 à 4 semaines. Offre réservée à la France métropolitaine et aux nouveaux abonnés.
Informatique et libertés : le droit d'accès et de rectification des donnés concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnement.
Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

La Sélection





La rédaction de Joystick a choisi les performances des lecteurs de CD-Rom Pioneer

pour tester et vous proposer chaque mois une sélection des «Incontournables» et le coup de cœur du mois

Dark Forces

Un jeu 3D à la Doom dans l'univers de la Guerre des Etoiles. Suspense garanti.

PC CD-ROM

Discworld

Tiré des romans de Terry Pratchett, voici un jeu d'aventures drôle qui respecte l'oeuvre originale.

PC CD-ROM

Fade to Black

Dans un gigantesque complexe souterrain représenté en 3D, percez les mystères d'une civilisation extraterrestre.

PC CD-ROM

FIFA Soccer

Si l'on ne devait garder qu'une seule simulation de football, ce serait sans hésitation celle-ci.

PC CD-ROM • PC DISQUETTES

Flight Unlimited

Devenez un as de la voltige aérienne avec ce simulateur de vol particulièrement réaliste.

PC CD-ROM

Magic Carpet

Aux commandes de votre tapis volant, gagnez de nouveaux territoires et lancez des sorts à tour de bras. Etrange et fascinant.

PC CD-ROM

Need for Speed

Au volant de diverses voitures de sport, participez à une course enivrante sur différentes routes.

PC CD-ROM

Under a Killing Moon

Une enquête policière futuriste permettant d'évoluer dans un décor unique représenté en 3 dimensions. Un très grand jeu.

PC CD-ROM

Virtual Pool

Une étonnante simulation de billard américain en 3D et S-VGA, assortie d'un cours en vidéo.

PC CD-ROM

X-Com
Terror from the Deep

Dans cette suite de UFO, repoussez une invasion alien et gérez au mieux votre armement en utilisant des équipes de scientifiques.

PC CD-ROM • PC DISQUETTES

Les Incontournables

Sélection PIONEER joystick

Octobre — Le Coup de Cœur

Sélection PIONEER joystick



Oh! Le beau mélange que voici: prenez un peu de stratégie à la Warlord, rajoutez-y une gestion à la Master of Magic et voilà !
Inspiré de l'univers du jeu de rôle Might and Magic, Heroes... est une belle réussite. La partie, qui peut opposer jusqu'à quatre joueurs humains en réseau ou contre l'ordinateur, permet de livrer d'épiques combats dans un univers où sorcellerie et chevalerie cohabitent. Dans des décors très bien représentés à l'écran, on lance ses troupes à l'assaut de l'ennemi au cours de divers scénarios. Pour les plus aventureux, un mode campagne permettant d'enchaîner les challenges est également présent. Voilà pour la stratégie mais bien entendu, il faudra aussi gérer ses ressources et prendre le contrôle, par exemple, de gisements, afin de disposer de la matière première nécessaire à la construction d'un armement digne de ce nom. Un jeu subtil, et ce qui ne gâte rien, bénéficiant d'une excellente finition.

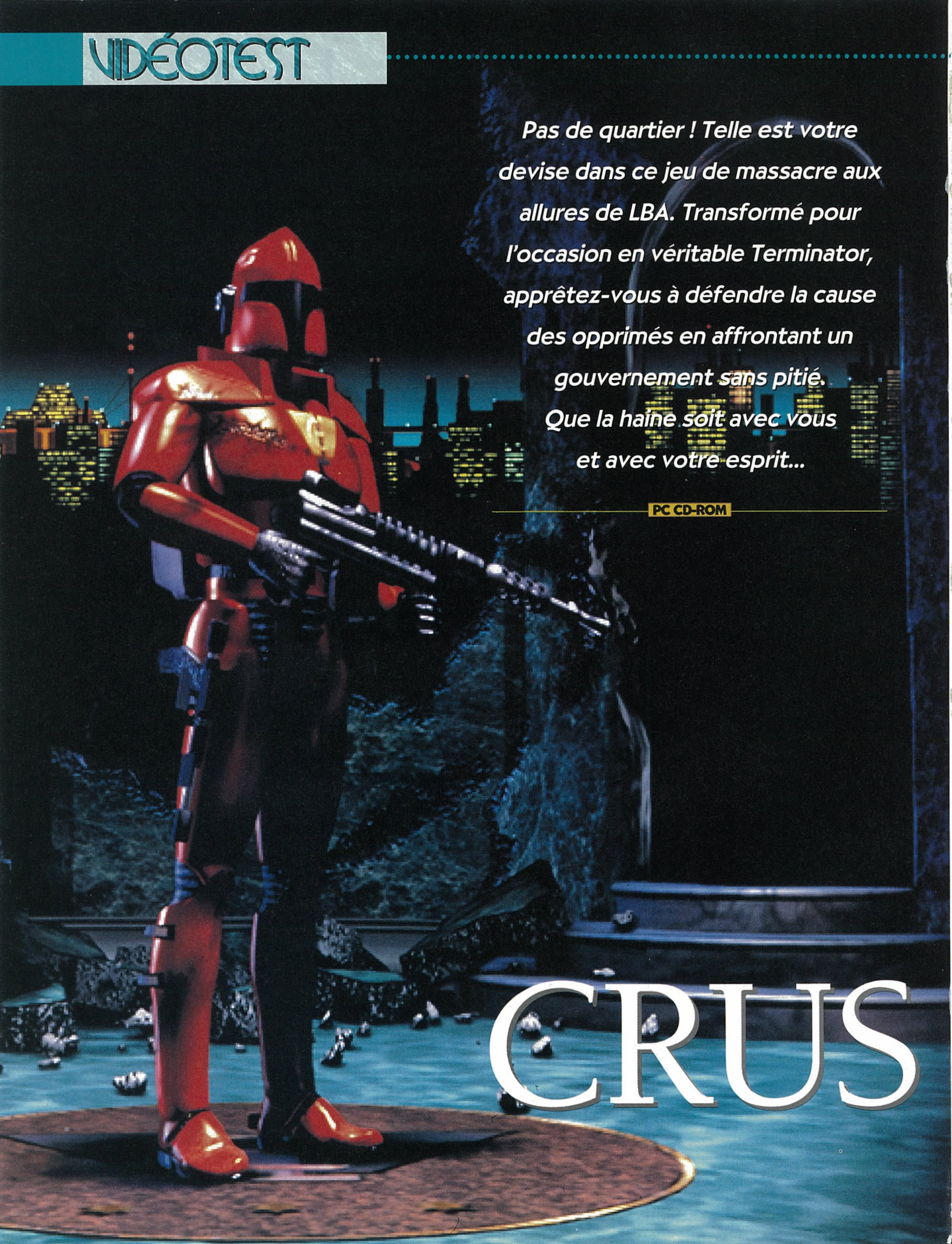
INTERET 89

+
C'est génial !
C'est beau !
Les combats
La durée de vie

–
Du tout bon, rien que du bon !

TECHNIQUE 80

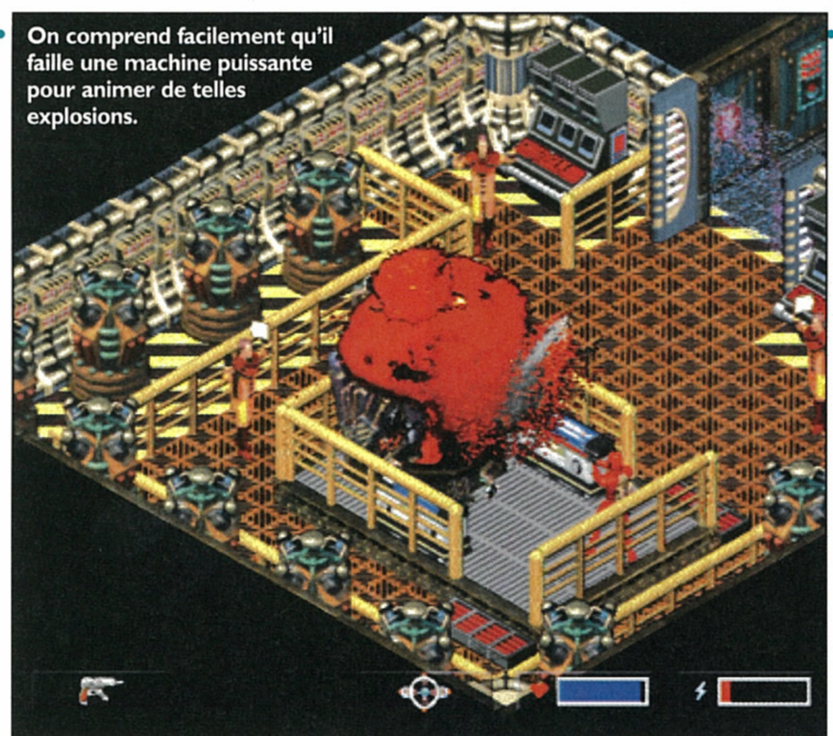
Tous les jeux ont été testés par la rédaction sur les lecteurs de CD-Rom quadruple vitesse DRU 124X Pioneer



Pas de quartier ! Telle est votre devise dans ce jeu de massacre aux allures de LBA. Transformé pour l'occasion en véritable Terminator, apprêtez-vous à défendre la cause des opprimés en affrontant un gouvernement sans pitié. Que la haine soit avec vous et avec votre esprit...

PC CD-ROM

CRUS



On comprend facilement qu'il faille une machine puissante pour animer de telles explosions.



Difficile de faire plus beau ! Ça rappelle LBA. Pour le graphisme uniquement, nous sommes bien d'accord.

LORD CASQUE ROUGE



Non, mais tu te rends compte un peu, quelle bande d'enfoirés quand même ! Me faire ça à moi.» «Je t'avais pourtant prévenu, vieux, ils avaient déjà fait le coup à Koenig l'an dernier.» «Et il a réagi comment ?» «Mal. Il s'est emporté et leur a tiré la langue. Penses-tu, ils l'ont descendu sur le champ !» «Oh, les ordures ! Remarque, il y a du progrès. D'habitude, ils font ça dans les couloirs.» «...? Non, attends, 'sur le champ' c'est une expression, tout de suite quoi, tu piges ?» «..???» «Peu importe, c'est bien des ordures quand même. T'emmerder pour trois heures de retard dans le paiement de tes impôts...» «Je le dis depuis longtemps, il faut que l'on fasse quelque chose contre ce gouvernement... et j'ai peut-être un plan...» «Sans blague ? Toi, un plan ? Et c'est quoi ?» «C'est une stratégie que l'on élabore dans un but précis. Ça peut être aussi une feuille de papier barbouillée de petits traits.» «Non, je te demande en quoi consiste ton plan.» «Ah pardon, je connais un mec dans la résistance.» «Génial, et tu peux le contacter sur le champ ?» «Oui, mais je préfère le faire ici.» «...???? Oh, le boulet !» Sur ce, nos deux agents spéciaux du consortium pivotent de 360° et se rentrent dedans. Après maintes tentatives degré par degré, ils finissent par réussir à se tourner le dos et à s'éloigner l'un de l'autre comme dans un roman d'espionnage. La semaine suivante, le rendez-vous est pris avec le chef de la résistance. «Désolé pour le retard.» «Moouais bon, on nous a dit que vous désiriez rejoindre notre réseau. Nous devons cependant nous assurer de votre sincérité. Remplissez la mission que l'on vous confie, et vous pourrez vous réclamer des nôtres.» «Bien, que dois-je faire ?» «Te barrer... Pffouuafffff.» L'assistance pouffe de rire.«Non, on déconne. Détruis le coupleur thermal de la base dans laquelle nous te téléporterons. Après, on verra !».

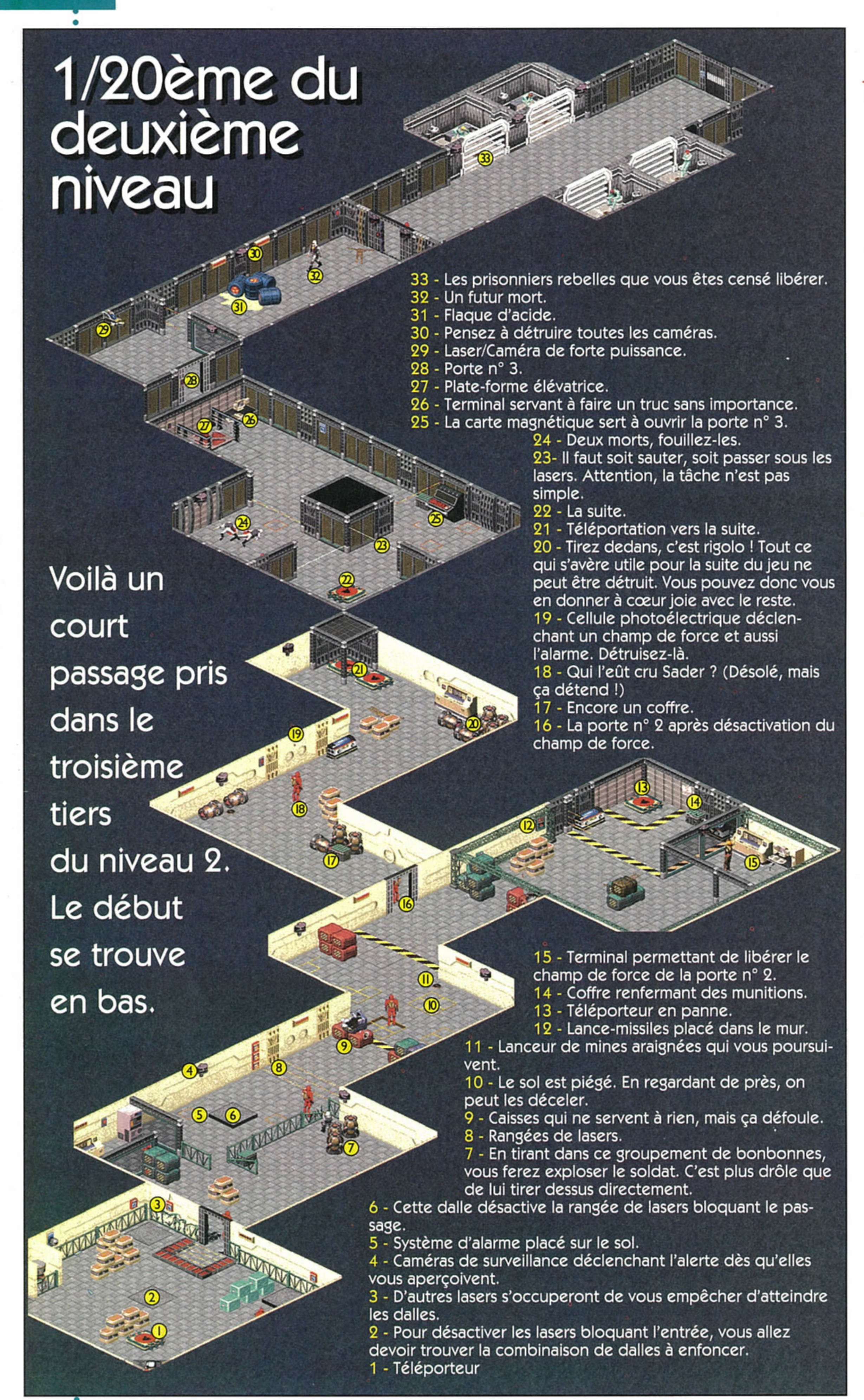
Une ambiance réussie !

Me voilà donc dans la peau de ce cher espion projeté dans sa première mission de rebellion. Après avoir visionné le petit film résumant la conversation avec mon nouveau chef, après avoir choisi le niveau de difficulté parmi les quatre proposés, le premier écran du jeu apparaît. Le téléporteur se met à vibrer, et me voilà tel un Spoke en combinaison rouge. Mince, un scientifique vient de m'apercevoir. Il court vers le gros bouton rouge pour déclencher l'alarme... Trop tard ! Tout le monde sait désormais qu'un intrus est là. Fou de rage, je fonce vers l'homme qui ne trouve rien de mieux à faire que de me demander ce que je fais là. Pauvre naïf ! Avec une simplicité déconcertante, je dégaine mon arme, et d'un habile mouvement du bras je braque le canon dans sa direction. Une pression sur la détente, et le pauvre imbécile s'écroule dans une atroce souffrance et un profond regret. Regret ? Qu'est-ce donc que

L'animation des sprites est excellente. On peut apercevoir des torches vivantes effectuer leurs derniers pas. C'est peut-être pas très moral de dire ça, mais que c'est beau !







Un monde d

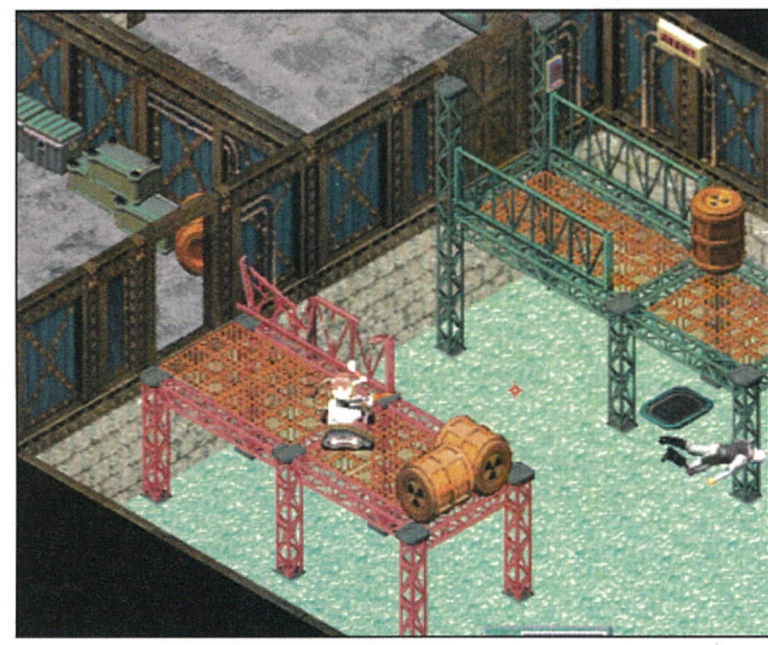
cela ?
S'il y a deux mots que je ne connais pas, ce sont bien "regret" et "remord". Rien ne m'arrêtera dans ma soif de vengeance, et surtout pas les remords. J'arrête l'alarme en frappant sur le bouton rouge et approche d'un terminal informatique proche de là. Déformation professionnelle oblige, je ne peux résister à l'envie de tapoter sur le clavier. Quelques lignes s'affichent à l'écran... Il s'agit en fait d'un terminal relié à l'alarme qui indique au central que désormais tout est rentré dans l'ordre. Un quart de tour sur la gauche, et en avant vers la suite des événements. Ohoh, un garde se trouve derrière les caisses. Deux solutions : faire le tour au risque d'être repéré, ou tirer dans le tas. Pas d'hésitation possible, il faut péter toutes les caisses. Les éclats de bois volent dans tous les sens, libérant ainsi le couloir qui permettra à la balle d'atteindre le garde. Lorsque c'est chose faite, je m'approche du corps pour le fouiller. Tiens, une recharge et quelques crédits. Je prends, on sait jamais. Allez, direction la porte. Je franchis son seuil et sitôt derrière, je me jette sur la gauche en roulé-boulé et j'aligne mon flingue en direction du garde. Rebelote, le corps s'écroule... Mais qu'est-ce que j'entends ? Quelqu'un a déclenché l'alerte. Mince, des caméras, je ne les avais pas vues. Deux parois de mur s'ouvrent découvrant par là même deux gros canons. Heureusement que mon armure tient le choc. Après quelques coups de feu, je parviens à m'extirper de cette sale situation. Désormais, il me faudra détruire toutes les caméras et les détecteurs radars. Ah les salauds, ils ont bien protégé le bâtiment ! De rage, je décide de tirer sur tout ce qui m'entoure. Aïe, Aïe, ça vole dans tous les sens, c'est super drôle. Décidément, on peut vraiment tout casser, comme en vrai. Dès le premier quart d'heure, je vous garantis que l'on est absorbé par ce soft.

Vraiment rien à dire, c'est du grand art.

Le graphisme tout d'abord est assez exceptionnel. Aussi fin que celui de LBA, il est dans certains aspects encore plus beau. Alors que ce dernier utilisait de la vraie 3D, notamment au niveau des personnages (Twinsen et ses com-

e brutes dans un décor de rêve.

pagnons étaient dessinés selon la méthode de Gouraud), Crusader est un jeu qui utilise des sprites et de la fausse 3D, mais quelle réussite mes enfants, c'est impressionnant. Autre constatation qui s'impose : mieux vaut avoir une carte vidéo puissante afin d'accélérer le traitement du mode S-VGA. Le nombre d'objets gérés est souvent plus important que dans LBA, mais ils sont surtout de taille plus importante. Il suffit de mater les explosions pour s'en rendre compte. Sur la vie d'ma mère, j'ai rarement vu de telles explosions dans un jeu vidéo. Comme je vous le laissais subodorer dans le paragraphe précédent, le décor n'est pas figé. Entendez par là que l'on peut tout détruire et à plusieurs niveaux. C'est-à-dire que si vous tirez dans une citerne, elle en prendra un coup, mais un petit. Si l'on s'acharne dessus, elle se déformera davantage jusqu'à ce qu'elle explose. Certes, il n'y a en gros que trois niveaux de «dommages» et tous les objets ne sont pas concernés, mais quand même, c'est vraiment bien foutu. Tirez dans un bidon, et il va se mettre à rouler avant d'exploser, laissant quelques morceaux de bois calcinés sur le sol. Shootez à nouveau dans ces morceaux, et ils s'évanouiront dans un nuage de poussière. Idem en ce qui concerne les bonshommes. Ahah, génial ! Selon l'arme que l'on décide d'utiliser, ils ne meurent pas de la même façon. Des fois, ils se transforment en torches humaines, le temps d'effectuer quelques pas et de crever. Mon Dieu, comme c'est beau un homme qui souffre ! Dans d'autres cas, sa chair se désintègrera, laissant apparaître son squelette, le tout dans un effet de morphing fort bien réalisé. Les créateurs ont vraiment pensé à tout. Les rambardes, par exemple, vont se déformer dans le sens du souffle de l'explosion. Vraiment rien à dire, c'est du grand art. Seul point noir - et j'en reviens à ce que je disais précédemment - mieux vaut être équipé d'une carte vidéo puissante, d'un paquet de RAM et si possible d'un DX4. Mais bon, un DX2 ne s'en tire pas trop mal avec une bonne carte vidéo. Le maniement est également plus évolué que dans le programme d'Adeline Software. Votre personnage peut courir, se déplacer latéralement, évoluer avec ou sans arme dans la main et





Le pied total ! En passant par un ordinateur, on nous offre la possibilité de piloter manuellement un robot. Je vous raconte pas le carnage !

En consultant les terminaux, vous pourrez obtenir les codes secrets de certaines serrures.

faire des roulés-boulés sur les côtés. Ceux-ci ne servent pas qu'à surprendre l'ennemi, mais aussi à se faufiler sous les lasers. Lorsque vous avez une arme au poing, un curseur vous indique la direction de votre tir. De même, une croix se fixe sur l'objectif le plus important de manière à vous faciliter la visée. Il peut s'agir d'un interrupteur que l'on doit actionner à distance, comme dans Dark Forces.

Des niveaux immenses

Tout au long de votre chemin, vous allez pouvoir ramasser tout plein d'objets qui vont vous servir par la suite. Il s'agit pour la plupart d'armes, telles des bombes, des lance-roquettes,



mais aussi des cartes magnétiques permettant d'ouvrir des portes. Car ne vous y fiez pas, Crusader est un jeu violent, très violent mais ne demeure pas moins subtil et fin. Il va falloir faire preuve de ruse et d'habilité pour déjouer tous les pièges que l'on vous tend et résoudre l'ensemble des énigmes. À titre d'exemple, pour désactiver un champ de force, vous devrez trouver dans



INTERET 90

+

Un intérêt évident
Un graphisme magnifique
Que de trouvailles !
Difficulté progressive, quoi que...

–

Les deux derniers niveaux sont trop durs
Les vidéos

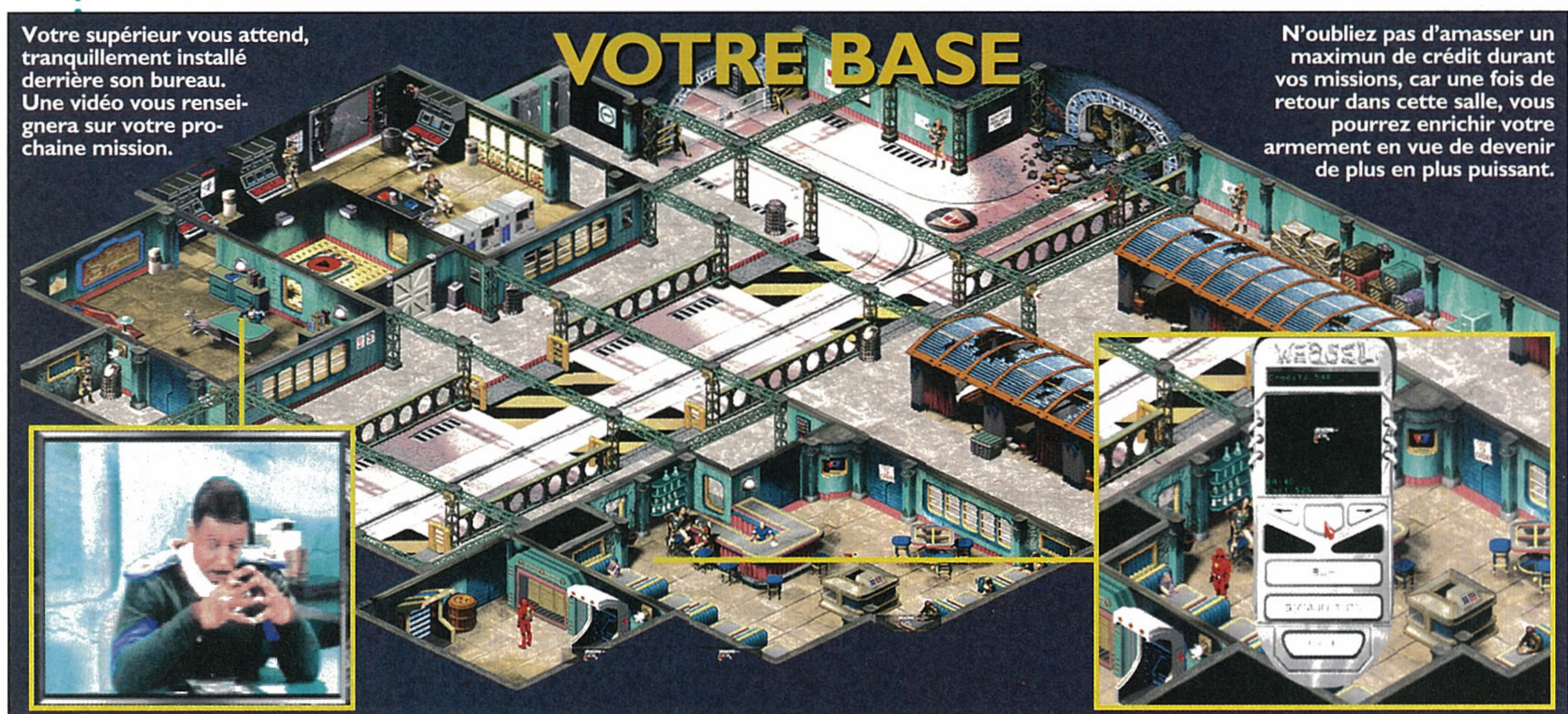
TECHNIQUE 85

un premier temps l'ordinateur qui libère l'accès à une porte dans laquelle se trouve un prisme monté sur un pied rotatif. Il faudra ensuite trouver l'interrupteur d'un premier champ de force qui, une fois retiré, permettra de désactiver un interrupteur inaccessible à l'aide d'un tir de laser dévié par le prisme, suite à quoi le second champ de force disparaîtra. Il est certain que la partie "action" domine largement la partie "réflexion", mais vous risquez bien de vous prendre la tête sur certains passages. Pour corser le tout, les bâtiments sont truffés de systèmes d'alarme difficiles à voir tels que des dalles qui s'enfoncent ou des cellules photoélectriques minuscules. À ce propos, il est intéressant de noter que, quoi qu'il arrive, quelle que soit la position dans laquelle vous vous mettrez, vous aurez toujours moyen de vous en sortir. Côté armes et objets divers, vous ne disposez au départ que d'un simple pistolet. Vous devrez ramasser d'autres armes plus puissantes, il en existe six sortes, des batteries pour les alimenter, des recharges, des crédits que l'on trouve pour la plupart sur les morts (hahah, dépouiller des morts, le pied non ?), des mines anti-personnelles, des mines araignées télécommandées, des blocs de plastique surpuissants et plein d'autres trucs de ce genre. Leur utilisation se fait via un inventaire, et certaines requièrent une participation de votre part. Il ne suffit pas en effet de poser une bombe, il faut aussi qu'elle explose. Une pression sur la touche B, et boum, c'est réglé. Les mines araignées peuvent être dirigées en tournant à droite et à gauche. Mais le plus intéressant reste sans conteste la possibilité de vous connecter à un terminal pilotant un robot. Vous pourrez alors piloter vous-même le robot, et par là même foutre un boxon pas possible en tirant sur tout le monde. C'est vraiment génial ! Les autres terminaux ne servent à rien pour la plupart, et rares sont ceux vous livrant le code d'accès à une porte verrouillée. Vous disposez aussi d'un petit récepteur sur lequel s'affiche un rappel de vos objectifs et quelques vidéos si un autre membre de la résistance avait quelque chose à vous dire. La mission terminée, vous devez retourner dans la base rebelle à l'aide d'un téléporteur. Là, votre chef vous attend pour vous donner les ordres de la nouvelle mission. Un petit tour par le bar, et vous pourrez causer avec quelques rebelles qui ne vous aiment en général pas trop - difficile d'oublier votre passé - et acheter de nouvelles armes ou des objets grâce aux crédits que vous aurez amassés. Avouez que c'est complet comme jeu, non ? Venons-en désormais à ce qui cloche. Ben ouais, que voulez-vous, il faut bien qu'il y ait quelques petits défauts. Le graphisme, s'il est très beau, reste à mon goût trop similaire d'un niveau à l'autre. Sachant que chacun d'entre eux est tout simplement immense, on aurait aimé voir des choses radicalement différentes. Cela dit, ce n'est pas vraiment un reproche tant la qualité de ces derniers est irréprochable. Second point décevant : les vidéos. Elles sont assez petites et de qualité moyenne. Allez, une note d'optimisme pour terminer avec une bande-son de très bonne qualité. Les voix digits résonnent dans les bâtiments, et la musique n'est pas trop prise de tête, même au bout de deux heures passées à terminer un niveau. Ah oui, parce que j'oubliais de vous dire, non seulement c'est grand, mais en plus c'est dur. Comptez plus d'une journée par niveau, surtout pour les deux derniers (le jeu en compte six).

EDITEUR : Electronic Arts Tél : (16) 72 53 25 25 • NOTICE : VF • NOMBRE de joueur : 1 • TESTÉ SUR : 486 DX2 & Pentium • Config. Mini. : 486 DX 2, 8 Mo,

Vous n'aurez pas une minute à vous. Ce jeu va vous tenir en haleine pendant un long moment et vous en mettre plein la vue. Mais attention, les derniers niveaux sont durs, très durs !

VOTRE BASE



Votre supérieur vous attend, tranquillement installé derrière son bureau. Une vidéo vous renseignera sur votre prochaine mission.

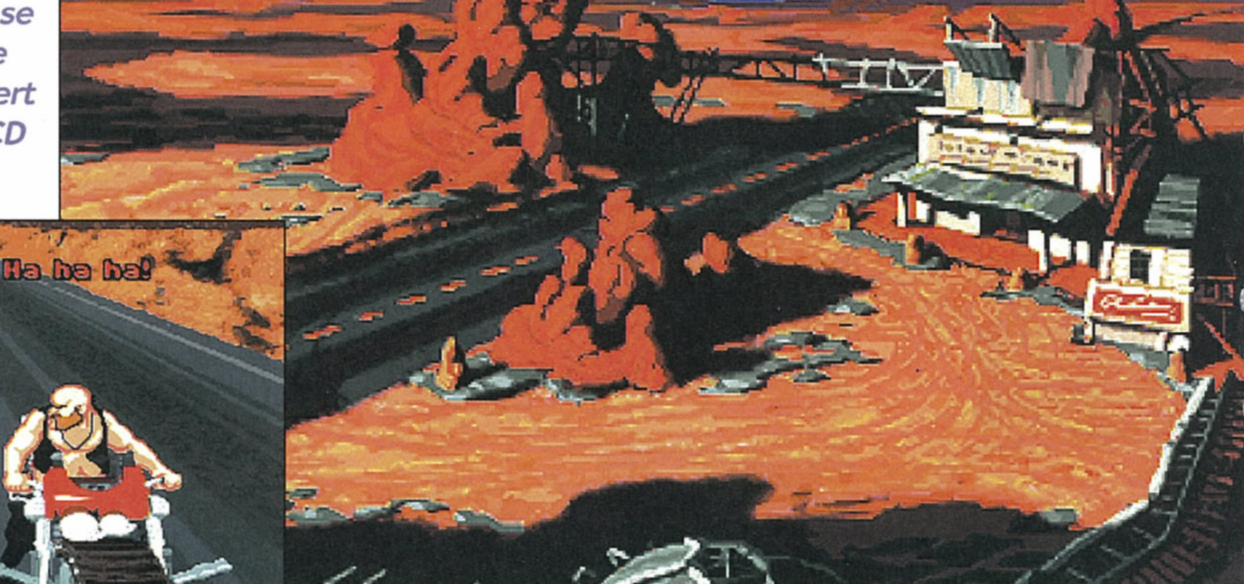
N'oubliez pas d'amasser un maximun de crédit durant vos missions, car une fois de retour dans cette salle, vous pourrez enrichir votre armement en vue de devenir de plus en plus puissant.

Full Throttle

MAC CD-ROM

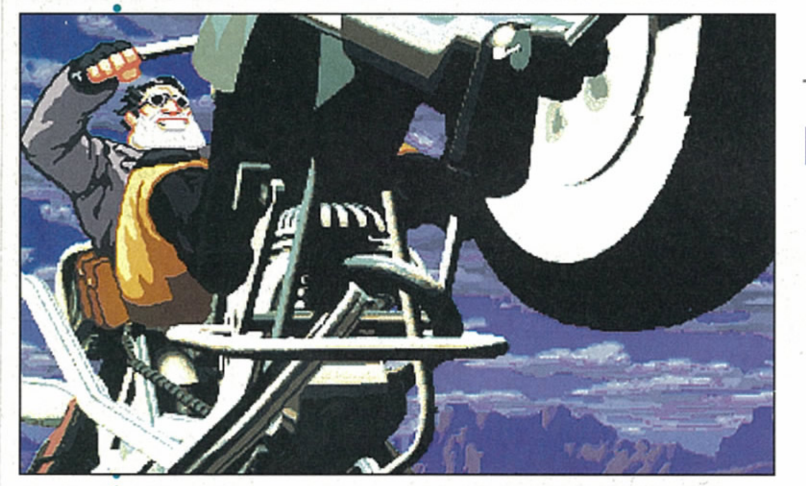
MEGASTAR joystick

Décidément, LucasArt aime le Mac ! Après l'excellent Dark Forces, cet éditeur nous propose maintenant Full Throttle que vous aviez découvert en démonstration sur CD Mieux Mieux.



Ha ha ha!

Il va moins rigoler quand je lui aurai mis mon poing sur le nez.



À fond les manettes !

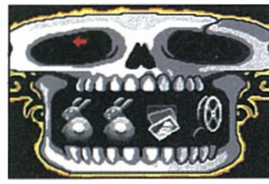
TIBÉRIUS

Salut, je m'appelle Ben, motard leader des Polecats. Mr Cooley, de la Cooley Motors, dernier fabricant de motos, voudrait une escorte. Mais mon gang et moi-même ne voulons pas accepter ce job. Ripburger, qui aimerait bien prendre le contrôle de la société de son patron Cooley, en profite pour m'assommer et préparer un coup monté à l'intention de mon gang. Me voilà enfermé dans les poubelles du bar. Un bon coup de poing dans le couvercle me permet de me dégager. Le temps de récupérer les clés de ma bécane, et me voilà en route. La perte malencontreuse de ma roue avant, suite à une bagarre avec un biker d'un gang rival, provoque un accident. Un photographe de passage me ramasse et m'emmène chez la belle Maureen, surnommée «Mo». Grâce à son aide, je pourrai déjouer les plans de Ripburger et libérer mon gang.



Du Mad Max en dessin animé

Eh bien, voilà un jeu d'aventure original, réalisé dans un style très Mad Max et dessin animé, et on est loin de la tendance actuelle des jeux «photo-réalistiques». L'aventure se passe quelque part dans un désert quelconque. Les visages des personnages sont caricaturés à mort, et on y retrouve le héros solitaire, la belle héroïne, les gros méchants. Les véhicules sont également complètement futuristes, d'ailleurs







Écartelé, martyrisé, en très fâcheuse posture. Va-t-il subir une ablation des quatre membres en même temps ? L'éventuel futur homme tronc saura-t-il se mettre hors de danger ?

la plupart ont une fâcheuse tendance à cracher du feu. On admirera la superbe limousine de Cooley, et la non moins superbe moto de Ben. Les attitudes des personnages sont très réalistes, et la démarche de Ben s'enfuyant sur la pointe des pieds pour s'échapper est digne des plus grands dessins animés. L'histoire est riche en rebondissements, le jeu est entrecoupé de scènes non-interactives expliquant l'évolution de l'intrigue. Le tout sur la musique complètement speedée du groupe The Gone Jackals. L'ambiance sonore est excellente, et on peut apprécier de superbes effets stéréo. Par exemple, lors des conversations, le son vient de la direction de l'interlocuteur. D'ailleurs, je vous conseille une bonne paire d'enceintes pour «écouter» ce jeu. Bref, tous les ingrédients sont là pour faire de Full Throttle un excellent jeu d'aventure, et c'en est un !

De multiples rebondissements

L'aventure est ponctuée de quelques scènes d'actions, notamment une série de combats avec d'autres bikers pour récupérer des armes (chaîne, tête de mort cloutée, planche et autres gadgets) et découvrir la caverne des Cavefish, un gang rival. Les énigmes sont logiques, mais peu nombreuses, ce qui fait que malheureusement le jeu se fait très - voire trop - rapidement, puisque quelques heures suffisent à en venir à bout. Signalons quand même le petit plus de l'économiseur d'écran inclus dans le jeu. Vous y découvrirez ainsi les différents véhicules du jeu en 3D. L'interface est assez simple, puisque le curseur s'entoure de rouge lorsqu'il y a un objet «utilisable». Il suffit alors de cliquer pour faire apparaître le menu des options, sur fond de flammes. On peut ainsi toucher, prendre, parler, voir, et donner des coups de pied (une attitude que notre héros aime bien). Il ne s'agit pas juste d'un portage, mais bien d'une interface complètement Mac. Vous disposez d'ailleurs de plusieurs modes vidéo, à savoir "Petit" (320 x 200), "Interlacé" (640 x 480 1 ligne sur 2), "Double" (640 x 480), et sur PowerMac d'un mode "Smooth" qui améliore le graphisme en lissant les images. De plus, vous pouvez passer les scènes intermédiaires. LucasArt utilise son propre système de vidéo, et le résultat est plus que correct puisque la fluidité est au rendez-vous. Il est possible d'avoir les voix, les textes ou les deux. Autre détail important, le jeu se lance directement depuis le CD, et un disque dur n'est nécessaire que pour les sauvegardes. Dernière bonne surprise, le distributeur nous proposera une version entièrement en français.

GENRE : Aventure • EDITEUR : Lucas Art • DISTRIBUÉ PAR : Ubi soft • CONFIGURATION MINIMALE : 68040 33 MHz, 8Mo de RAM, Moniteur 13», 256 couleurs, Disque dur uniquement pour les sauvegardes. • OPTIMISÉ : PowerMac.

D'une réalisation en tout point impeccable, Full Throttle est un jeu d'aventure drôle, très plaisant et qui décoiffe. On en veut encore !

REMARQUE

Vous trouverez sur le CD une démo de The Dig, le prochain jeu d'aventure de Lucas Art.









Air Power

PC CD-ROM



Après la Seconde Guerre mondiale, le monde a changé... mais pas comme nous l'apprend l'Histoire. Non, le monde évolue dans une fiction que nous raconte Rowan Software, une fiction où la stratégie se mêle à la simulation, une fiction originale servant un jeu surprenant et vraiment plaisant.

MEGASTAR joystick

Un voyage bien triplan

Lord Casque Noir

Les auteurs de Dawn Patrol et Overlord récidivent avec Air Power. L'histoire de ce simulateur prend sa source dans l'imagination fertile d'un scénariste fatigué de jouer toujours aux mêmes jeux. Il est vrai qu'en matière de simulateur, il y a peu de place pour l'imaginaire. On simule un ou plusieurs avions précis dans un environnement réaliste, point. Air Power propose une approche radicalement différente, jugez-en plutôt. Ça se passe à une époque située entre la Première Guerre mondiale et... et je ne sais pas, tiens. Pour mieux comprendre, nous allons un peu changer le cours de l'histoire. Imaginez que tout se déroule normalement jusqu'à la fin de la Première Guerre mondiale. L'arrivée d'une puissante dynastie, les Aryan, vient chambouler le cours de l'Histoire en renversant le pouvoir en URSS et en instaurant un nouvel empire. Je devrais plutôt parler de dictature, mais j'hésite car on me surveille. Oh que oui, on me surveille ! C'est terrible ces dictatures, on ne sait plus à qui faire confiance. Bref, toujours est-il que l'empereur meurt dans d'étranges circonstances, laissant derrière lui ses quatre filles héritières. Mais ces chipies ne sont guère prêtes à partager le trône, et avec l'aide de leur mari, elles vont tenter de reprendre le contrôle de l'empire. Tous les moyens sont bons : la diplomatie, les armes, la ruse... Cha-

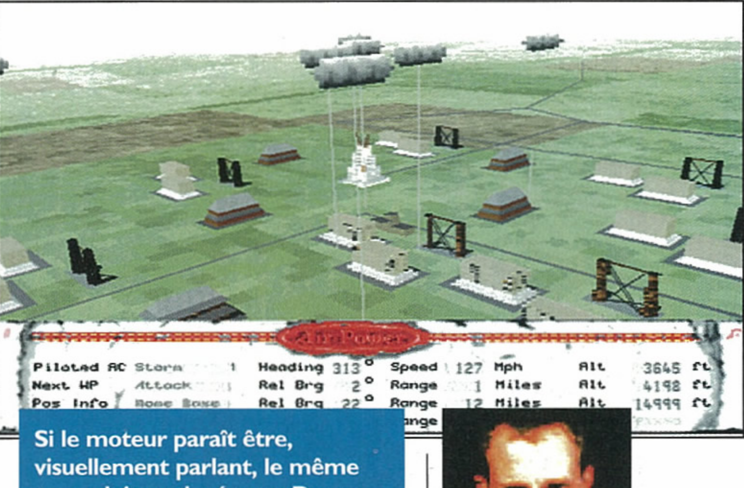


Le graphisme est fin et de bon goût.

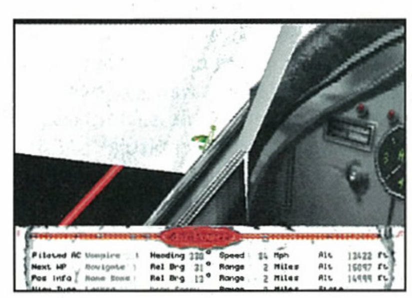
cune des quatre familles s'est d'ores et déjà appropriée le contrôle de la ville dans laquelle elle habite (décidément, c'est héréditaire !) et y a fondé une armée dotée d'un service de renseignements. Voilà ce que l'on appelle communément le début d'une guerre civile. Sur les cent villes que compte le territoire, quelques-unes se sont déjà rangées aux côtés des familles. En incarnant l'un de ces quatre prétendants au trône, vous allez devoir reconquérir l'ensemble des villes et faire renaître cet ex-grand empire. Chacun d'entre eux possède sa propre conviction. Le mari de l'une des filles de feu-l'empereur préfère la force à la négociation, un autre privilégie la ruse, un autre la diplomatie... à vous d'opter pour le personnage qui s'apparente le plus à votre personnalité ou à vos convictions. Mais la fiction ne s'arrête pas là. Air Power met également en scène des avions entièrement originaux et un concept de flotte aérienne assez génial. Saviez-vous qu'à l'époque des grands dirigeables, comme le Hedinburg par exemple, des ingénieurs avaient eu l'idée de transformer ces mastodontes en porte-avions ? Certes, l'expérience tourna court, mais les auteurs d'Air Power ont décidé de répandre et de généraliser cette idée dans leur jeu. Ainsi, les armées sont-elles dotées de flottes composées de dirigeables servant à protéger le gros dirigeable porte-avions. Bref, on se trouve projeté dans un monde connu, le nôtre, mais dans lequel les choses auraient évolué autrement, sans pour autant sombrer dans l'utopie. Pour le coup, voilà un scénario qui donne envie de redécouvrir la simulation de vol.

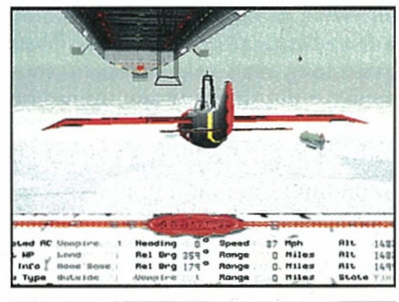
Rien n'est simple

La première chose frappante reste sans conteste le superbe film de présentation. Plus de vingt minutes de Full Motion Video composées d'extraits de films de l'époque et d'images de synthèse, le tout en plein écran et à 25 images seconde sur un 486DX2 66. La nouvelle technologie appelée "Chroma-Key" y est évidemment pour beaucoup, et Rowan, l'éditeur, ne nous avait pas habitués à ce genre de surprise. Le film vous résume donc le scénario que je vous décrivais précédemment. Après avoir choisi d'incarner l'une des quatre familles descendantes de la dynastie Aryan, vous êtes introduit auprès de vos trois conseillers. Le premier n'est autre que l'officier responsable du fleuron de votre flotte, le porte-avions. Le chef des armées planifie les attaques et évalue les chances de réussite. Le dernier, le diplomate, tentera, sur votre demande, d'entamer des négociations avec le responsable de la ville que vous désirez conquérir. Dans de nombreux cas, vous n'aurez guère le loisir de discuter, les dirigeants n'étant pas hommes à se laisser influencer. Mais plus le jeu avancera, et plus les relations deviendront conviviales, ou tout du moins possibles. Dans ce cas, ce sera à vous de convaincre votre opposant en essayant de lui apporter les réponses qu'il attend à ses pertinentes questions. Le seul problème, c'est que le jeu est en anglais, ce qui ne manquera pas de gêner certains d'entre vous. Et puis, arrêtez de vous plaindre, il aurait pu être en russe par exemple, ou en hébreux... zut alors, y en a marre de ces gens qui se plaignent tout le temps. Bref, ce que je voulais surtout vous dire, c'est qu'il faut faire attention de ne pas brûler les étapes. Si vous vous attaquez aux capitales trop rapidement, vous pourrez passer pour un tyran et perdre toute crédibilité aux yeux des gens qui vous soutiennent. Il faut donc agir progressivement tout en vous emparant de lieux stratégiques comme des bases de ravitaillement par exemple. Pour vous aider, votre armée dispose d'un service de renseignements vous indiquant pour chaque ville, ou presque, la manière dont elle est défendue, si



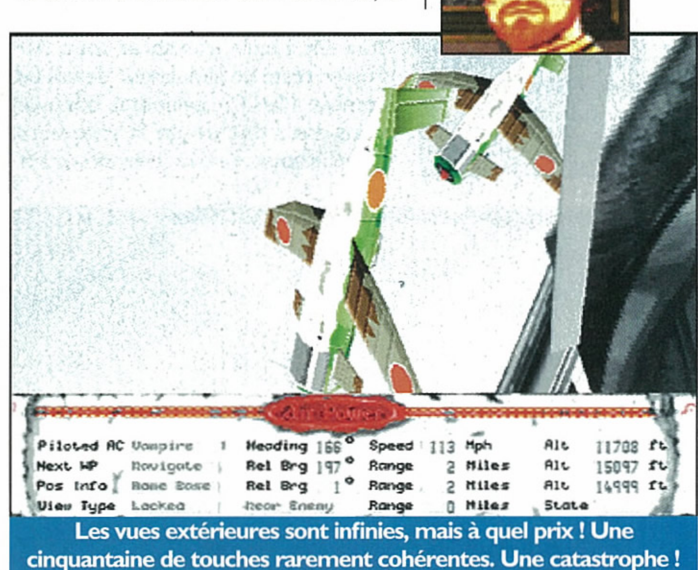
Si le moteur paraît être, visuellement parlant, le même que celui employé pour Dawn Patrol, il est cependant plus rapide et permet l'affichage de 3D vectorielle.











Les vues extérieures sont infinies, mais à quel prix ! Une cinquantaine de touches rarement cohérentes. Une catastrophe !



Le chef des armées vous montre votre cible à l'aide d'un film.

Pas besoin d'une machine puissante

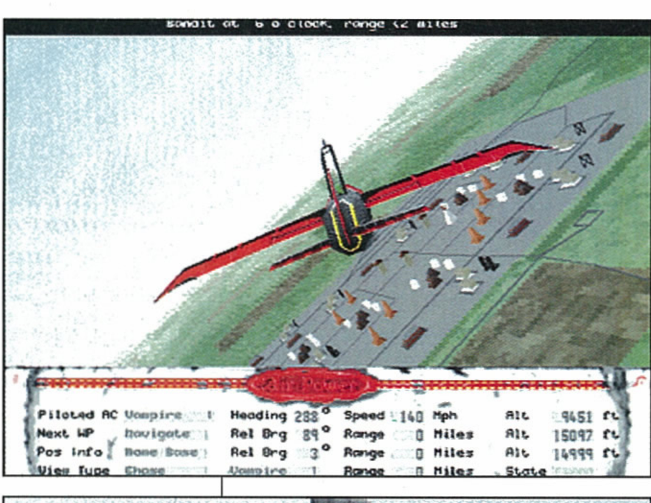


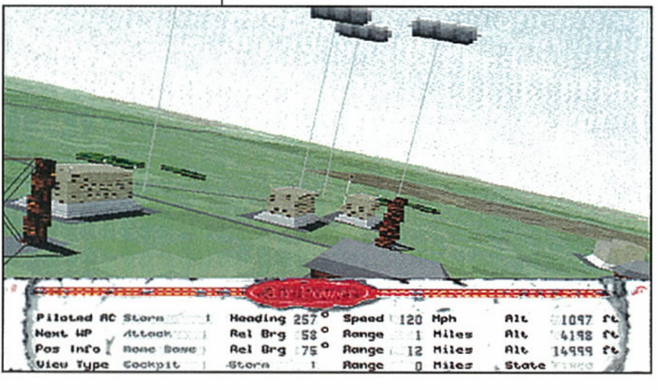
Les points de couleurs de la carte représentent la progression des uns et des autres. Pour vaincre, vous devez rétablir l'ordre sur l'ensemble du territoire. Les points verts représentent les villes neutres, et les points marrons les villes investies par une sorte d'indépendantistes.

elle apporte un quelconque intérêt qui puisse servir votre cause, l'état d'esprit des gens... Ne vous attendez pas pour autant à des tableaux récapitulatifs ou machins de ce genre. Vos services sont un peu feignants, et le rapport ne fait que quelques lignes. Votre chef des armée s'appuie lui aussi sur ces données. C'est d'ailleurs à lui que vous aurez le plus souvent à faire, car après tout, Air Power reste un simulateur de vol de combat. Mais j'y reviendrai. Lorsque vous avez décidé de la ville vers laquelle vous allez vous rendre, vous devez tenir compte du temps qui vous en sépare et de l'état de votre flotte. Plus la distance sera longue à parcourir, et plus vous aurez de chance de subir une ou plusieurs attaques aériennes. Si votre flotte est en mauvais état, mieux vaut essayer de vous rendre au plus vite vers une ville qui vous appartient et qui dispose d'un centre de ravitaillement capable d'effectuer les réparations qui s'imposent. Une fois à destination, vous décidez d'entamer des négociations qui ne donnent rien. Vient alors la phase de combat tant attendue. Cette partie représente à l'évidence le cœur du jeu. Votre stratège vous propose en général deux choix. En fait non, il vous les propose en chef, pas en général. Il va pas commencer à se la jouer, celui-là ! Et puis vous, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit ! Ces choix sont la suppression des points névralgiques ou la création d'un état de siège. La première permet une capitulation plus rapide, certes, mais vous prenez dans ce cas une ville à moitié détruite et sans défense. La seconde consiste à bloquer un port, un convoi, à détruire l'accès à des hangars, à massacrer les antennes de communication ou bien à faire disparaître une route. C'est assez long, mais cela débouche souvent sur des négociations, voire une capitulation sans condition. Comme vous pouvez le constater, rien n'est simple !

Un moteur très amélioré

Après avoir pris la décision d'attaquer, l'officier vous montre un film de la cible à atteindre, suite à quoi on vous largue, vous et votre patrouille du fameux dirigeable porte-avions. Ah si, j'oubliais, vous pouvez, si vous le désirez, sélectionner vous-même la composition de votre patrouille. Mais cela ne sert pas à grand-chose. Huit appareils fictifs sont pilotables sur les dix que comporte le soft. Huit, c'est le nombre total, car au moment de choisir votre camp, vous choisissez aussi le genre d'appareil qui équipera votre armée et il y en a deux types : chasseur lourd ou chasseur léger. Les ingénieurs de cette époque étrange ont également mis au point des torpilles que vous pourrez tirer à vue. Vous disposez donc de deux types d'appareils armés de mitrailleuses, de bombes ou de torpilles. Pour rendre la partie simulation accessible à tous, Rowan a ajouté un pilote automatique avec option de tir automatique. C'est irréaliste à souhait, mais ô combien pratique pour débu-







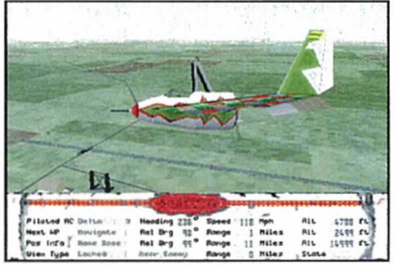


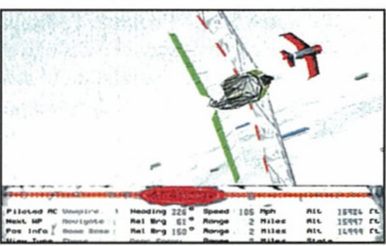
Quelle belle vue du dessous de ce fabuleux dirigeable porte-avion. Constatez la qualité du graphisme qui ne laisse rien à redire.

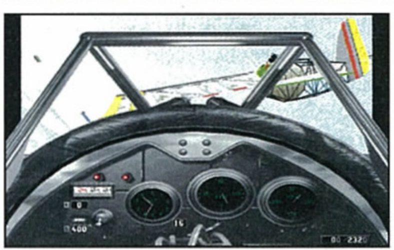


ter. Ainsi, le PA vous amène-t-il directement au-dessus de la cible. En fonction du type de mission, il vous faudra détruire des avions, des bâtiments, des dirigeables ou des bateaux. Tous les détails sont désormais très fournis, et les villes au sol sont réellement constituées de bâtiments en relief et non de mappings tout plats. En S-VGA, c'est carrément superbe, et le mode d'ajustement automatique des détails offre une animation assez fluide, même sur un 486. L'aspect visuel ressemble malgré tout comme deux gouttes d'eau à celui des deux softs précédents. L'amélioration se situe surtout au niveau de la maniabilité des appareils. Rappelez-vous du test de Dawn Patrol. J'y déplorais le manque de réalisme total à ce niveau. On avait l'impression de piloter un avion en balsa tant l'inertie était inexistante et le maniement bizarre. Tout cela a été heureusement corrigé pour arriver enfin à une simulation très agréable, à tous les niveaux... sauf un. Le nombre de touches effectives pendant le vol frise tout simplement la débilité. Plus d'une centaine de combinaisons, dont une bonne moitié inutilisable. Ouf, elles concernent surtout le système de vue extérieure. Mais quand même ! La plupart sont incohérentes et l'on passe son temps à chercher la bonne commande sur le clavier. Vraiment, ça frise le ridicule. Reste qu'avec un simulateur au thème aussi original et aux missions passionnantes, l'effort nécessaire à leur apprentissage bénéficie d'une facilité liée à la motivation. De par la vitesse des appareils de cette époque, une touche permet d'accélérer le temps, ce qui n'est pas un mal, surtout lorsqu'il s'agit de rejoindre le porte-avions, enfin, le dirigeable quoi. À ce propos, et à ma grande honte, je n'ai jamais réussi à m'accrocher manuellement au mastodonte - à croire que l'opération n'est réalisable que par le Pilote Automatique. Bizarre ! Les bruitages sont tout aussi réussis que l'animation, même si le bruit des mitrailleuses s'avère être bien trop fort. À l'instar de Dawn Patrol, un menu vous permet de tricher en augmentant la puissance de votre moteur et en vous rendant invincible, mais cela ne présente que peu d'intérêt. Le manuel Hypertext de ce dernier a par contre disparu dans Air Power, mais ce n'est en rien handicapant. Enfin, un mode "combat" tout bête vous permet d'effectuer une dizaine de missions totalement indépendantes les unes des autres, histoire de s'entraîner. Rowan crée donc la surprise avec ce superbe produit alliant originalité et qualité de réalisation. Seul regret, l'absence d'un mode "multijoueur" dans lequel quatre humains auraient pu prendre le contrôle de la famille.

EDITEUR : Rowan Software • DISTRIBUTEUR : Mindscape (16) 99 87 58 87 • NOTICE : VF • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • TESTÉ SUR : Pentium 60 et 486 DX2 • CONFIGURATION. MINIMUM. : 486 DX 33, 4 Mo







Un tableau de bord qui s'approche totalement de la réalité. Oui, oui comme si vous y étiez.

A la fois original et bien conçu, Air Power s'avère être un jeu passionnant qui allie avec panache stratégie et simulation. Mais attention, il s'agit avant tout d'un simulateur, qu'on se le dise.

REMARQUES

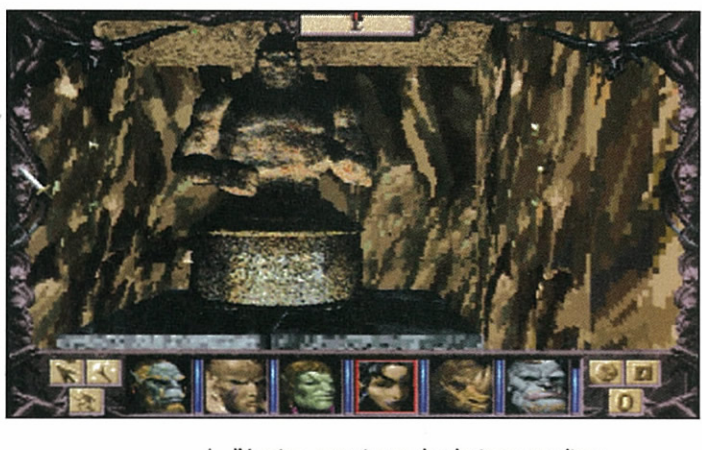
La version du commerce sera en français. N'oubliez pas de vérifier sur la boîte !



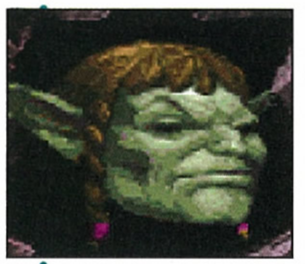
Thunderscape

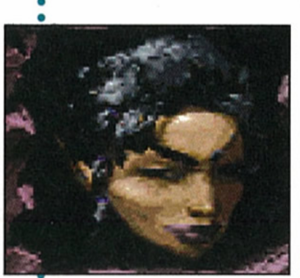
PC CD-ROM

S.S.I. sans cesse...



Il ne passe pas deux mois sans que S.S.I. ne nous sorte un nouveau jeu de rôle. Thunderscape ne manque pas d'attraits mais c'est loin d'être une révolution.







IanSolo



INTERET 77

+
Plans des niveaux
Voix digits

−
Quelques bugs d'interface
Système de combat

TECHNIQUE 74



Après la série des Ravenloft et autre Stone Prophet, l'éditeur américain abandonne définitivement l'adaptation des mondes d'Advanced Dungeons & Dragons. Thunderscape, qui prend place dans le Monde d'Aden, est une création totalement originale. Une séquence en images de synthèse est d'ailleurs là pour planter le décor. La bande son est certes à la hauteur (voix avec écho... cho... cho et guitares électriques saturées de très bon goût). Mais la fenêtre d'animation n'est pas bien grande (malgré l'écho). On y apprend que le Monde d'Aden est régi par des forces magiques et une technologie à base de vapeur appelée “Méchamagie”. Tout va pour le mieux. Les oiseaux chantent, les papillons volent gaiement, bref, la vie coule comme un fleuve serein. Et puis paf !, c'est le cataclysme. Une éclipse de soleil assombrit soudainement le pays, et des hordes de créatures malfaisantes déferlent sur la campagne. Les Nocturnes, tel est le nom des créatures du Mal, répandent partout la destruction : ils tuent les papillons, violent les oiseaux, pataugent avec leurs gros godillots dans le fleuve autrefois si serein... L'horreur ! En plus, les Nocturnes prennent possession de la barrière magique qui est censée défendre les territoires du Nord des invasions ennemies. C'est alors que vous réunissez une équipe de quatre chevaliers et intervenez. Vous n'aurez alors de cesse de pénétrer dans la forteresse pour réactiver la barrière magique.

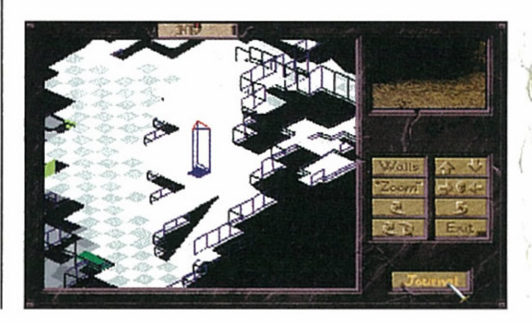
Des combats par round

Comme le reste de la production actuelle, Thunderscape est en 3D mappée. En fait, SSI n'utilise pas le même moteur que dans Stone Prophet, mais plutôt le système développé pour Cyclones. La fenêtre de jeu est bien plus grande et les textures plus fines. Pourtant l'animation n'est pas très fluide, même sur un 486/66. On pourra seulement apprécier la qualité de la réalisation des décors (boyaux étroits qui serpentent dans la roche, ascenseurs, ponts...) plutôt sophistiqués pour ce type de jeu. La partie «jeu de rôles» est assez développée, car les caractéristiques des persos sont inhabituelles : arts martiaux, acrobatie, escrime... Chaque fois qu'un des membres de l'équipe monte d'un niveau, on peut distribuer des points dans chacune des compétences. Les membres de l'équipe sont issus des huit races disponibles dans le Monde d'Aden (humanoïdes hybrides, goblins, rapaces...). À l'issue des rencontres avec d'autres créatures, vous compterez jusqu'à six héros dans votre équipe (les voix digitalisées des dialogues sont d'ailleurs très réussies). Pourtant, l'originalité de Thunderscape tient à son système de combat. Dès qu'on est au corps à corps, un système de combat par round se substitue au jeu temps réel. Pour chaque combattant, vous devez sélectionner, grâce à des icônes, le type d'attaque désiré (parade, sort ou retraite). C'est plutôt bizarre et je n'ai pas encore découvert un quelconque intérêt en terme de jouabilité ou de stratégie. En fait, avec Thunderscape on peut bastonner sans se presser, en se grattant le nez avec la main gauche tout en faisant du yo-yo de la main droite. Mais ça manque de rythme.

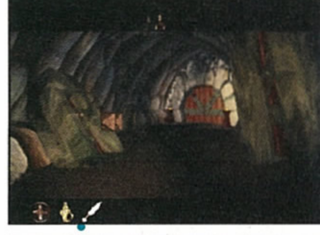
Sinon, l'aventure est intéressante avec tout plein d'énigmes (en anglais, je vous préviens) et des streums de difficulté progressive. Mais ici encore, quelques bugs dans la réalisation (soudain, des boutons ne marchent plus, on se bat avec des monstres derrière les murs...) viennent relativiser les côtés positifs du programme.

GENRE : Jeu de rôles • EDITEUR : S.S.I. • Distributeur : Mindscape (16) 99 87 58 87 • TEXTES ET VOIX en anglais, 1 joueur, config. mini : 486/50, 486/66 recommandé, CD 2X (4X recommandé), 8 Mo RAM, place disque dur: 20 Mo.

Thunderscape est encore un produit destiné au grand public. Le système de combat par round est censé simplifier le jeu, mais il nuit un peu à la dynamique de la partie. Remarquez, derrière tout ça se cache une aventure pas si mal !



MEGASTAR joystick





Lost Eden

CDI-FMV

Paradis pour tous !

Après la 3DO, c'est au tour de la machine de Philips de bénéficier de ce superbe jeu. Indéniablement, c'est sur ce type de machine, résolument familiale, que ce produit est appelé à rencontrer un grand succès.

MOULINEX

Eh, le joli jeu que voilà ! Certes, les spécialistes qui finissent les parties en deux minutes risquent de le trouver un peu court. Mais qu'importe, le CDi étant par essence une machine "familiale", partons du principe que cette version s'adresse au grand public. Particulièrement soigné en ce qui concerne le graphisme et la musique, Lost Eden est aussi un produit original. À une époque indéterminée, vous incarnez un jeune prince dont le royaume est menacé par des tyrannosaures, à la tête desquels on trouve Morkus Rex. Le but du jeu sera de convaincre votre père le roi que vous devez partir en guerre et surtout rallier à votre cause les autres dinosaures. Hélas, à cause d'une histoire stupide, les humains et les sauriens sont brouillés. Mélange d'aventure mâtiné d'un brin de stratégie, Lost Eden bénéficie d'un superbe graphisme. Les déplacements donnent lieu à une séquence animée en 3D. Comme il se doit avec un produit de cette tenue, les dialogues sont en français (en tout 6 langues). Terminons en citant la musique, sans conteste la plus belle jamais entendue depuis bien longtemps dans l'univers du jeu vidéo.

GENRE : Aventure • EDITEUR : Cryo • DISTRIBUTEUR : Philips • TEXTES ET VOIX : multilingues • NOMBRE DE JOUEUR : 1 joueur

ATTENTION, LOST EDEN NÉCESSITE LA CARTE FMV POUR FONCTIONNER.



Les joueurs confirmés reprocheront à ce titre sa facilité, mais pour les débutants ou les jeunes utilisateurs, quel plaisir !

Heroes of Might and Magic

PC CD-ROM

Warlord Deluxe

IanSolo

Vous avez apprécié Warlord ? Vous avez aimé Master of Magic ? Vous êtes un fervent adepte du mélange subtil entre stratégie et gestion ? Eh bien, on peut dire que c'est votre jour de chance : vous n'allez plus pouvoir vous décoller de Heroes of Might & Magic !



Aujourd'hui, troisième jour du mois de la Mangouste de l'An de grâce 632, moi, Antoine le héros, chevalier de la Dent de Dragon, je consigne dans ce carnet mon étrange aventure. Puisse le récit de ma destinée faire rêver ceux qui ont l'âme vagabonde.» Ainsi débutait l'incroyable manuscrit qu'un inconnu venait de déposer sur mon bureau. Mais racontons les faits : un jour gris de l'automne 1995, je ne prêtais qu'une attention distraite à l'entrée d'un visiteur, Claude Lucas, qui venait le plus simplement du monde me proposer le test du siècle. Croyant avoir affaire à un doux illuminé, je m'apprêtais à l'éconduire fort courtoisement, mais il devina mon intention : «Vous regretterez sans doute un jour, Monsieur, d'avoir refusé de m'écouter, car ce que j'ai dans cette malette est une trouvaille aussi importante qu'a pu l'être en son temps la découverte du tombeau de Tout-Ank-Amon...» Eh bien, je le sais aujourd'hui : le bougre avait raison !

23ème Jour du Mois du Corbeau

"Trente jours ont passé depuis que j'ai franchi la porte mystérieuse qui s'est ouverte dans les collines de Varnal. Du monde dans lequel je me suis aventuré, il n'existe point de carte. Les contrées que j'explore sont riches de trésors et de dangers aussi. C'est que la vie d'un héros de Might & Magic n'est pas de tout repos ! Mais regardez-moi bien : ne suis-je pas d'une grande beauté ? Avez vous déjà vu un







- Construire le puits avant la fin de la premiere semaine pour doubler votre premiere "livraison" de troupes.
- Envoyer des le début plusieurs héros (meme faiblement armés) afin de ramasser sur la carte toutes les ressources et trésors qui trainent.
- Apres une "livraison" d'unités combattantes, passer à la taverne (si vous l'avez construite) pour améliorer leur moral. On appelle ça: améliorer le moral des troupes.
- Si vous attaquez un chateau avec beaucoup d'archers (ou tout autre unité qui tire à distance) votre tache en sera grandement facilitée. Effectivement, si vous surpassez en nombre les défenses "par arme de jet" du chateau, les troupes qui le défendent préféreront sortir des fortifications pour venir vous attaquer en rase campagne.
- Si possible, attaquez les ennemis dans la campagne (pas les héros) avec de grosses armées. Si vous les impressionnez par votre nombre, il arrive qu'ils renoncent au combat pour se joindre à votre armée. C'est le jackpot!
- Ne mélangez pas trop les différentes races dans vos armées sinon leur moral risque d'en souffrir. Non mais c'est vrai, vous avez déjà vu des trolls sympathiser avec des paladins?

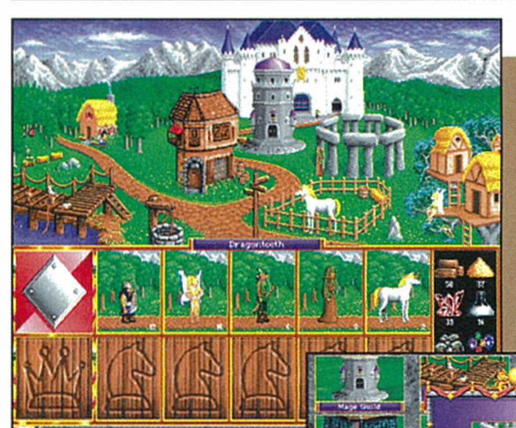
sprite de jeu de stratégie aussi réussi ? N'ai-je point fière allure sur mon petit cheval si gentiment animé ? La place-forte que vous voyez sur la colline est mon château. Je sais, les dépendances du château ne peuvent encore rivaliser avec celles des grands de ce monde. Au plus, puis-je recruter chaque semaine quelques dizaines de paysans et une poignée d'archers. Mais le jour n'est pas loin où Dent de Dragon fera construire une forge. L'air résonnera alors des plaisanteries bien grasses des hommes de troupe. Oui, avec une forge, je pourrai enrôler une garnison de fantassins et dicter ma règle du jeu dans les collines de Varnal. Ahaha ! j'en fais ici le serment, le premier jour du Mois du Rat, plus personne ne pourra s'opposer à ma volonté. Mais pour l'heure, il me faut battre la campagne. Mes provisions de minerai et de bois s'épuisent rapidement, et je dois avant toute chose m'emparer d'une scierie et exploiter une mine. Mes mages ont œuvré avec hardiesse. Après une visite à la guilde, je peux compter sur trois nouveaux sorts, dont le redoutable «éclair de feu». Me voilà dans la campagne. Comme ce coffre de pierres précieuses me semble appétissant ! Et cet artefact magique perdu dans les sables du désert ! Si tous les pouvoirs m'étaient conférés, j'accomplirais séance tenante cette quête héroïque. Mais le Tout-Puissant qui me commande a nourri d'autres desseins : il m'envoie combattre griffons et centaures. Ma condition de héros me sied à merveille. Si seulement le Grand Suzerain de la Souris ne me considérait comme un vassal corvéable à merci ! Dans combien d'embuscades sa soif d'affrontements nous a entraînés ! Tantôt sa frénésie guerrière a provoqué la mort de 23 gobelins et de 7 de mes hommes d'armes parmi les plus valeureux. Si la puissance de ma magie ne nous avait protégés, nous aurions tous péri au champ d'honneur. Par Montjoie et Saint-Denis, ma décision est prise : dans une vie ultérieure, je me mettrai au service du Grand Ordinateur!".

La relève est assurée

Ahhh, ce "Heroes", ce sont les sprites qui en parlent le mieux ! En découvrant ce soft, on mesure combien des jeux comme Colonization et Warlord - excellents au demeurant - nous ont cloîtrés dans un obscurantisme graphique. Certes, l'intérêt d'un jeu prime sur sa réalisation graphique, mais quand on peut avoir les deux, il serait dom-

Pendant les combats, l'usage de la magie est fortement conseillé. Essayez par exemple de "téléporter" un gros pack de nains au milieu des lignes adverses : c'est imparable.





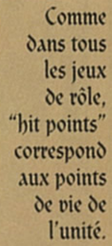
Comme dans Master of Magic, on améliore son château en construisant des édifices dans un ordre bien déterminé.

Chaque race possède évidemment ses propres avantages et inconvénients.

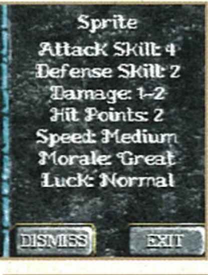
À l'issue d'une partie, le tableau de score est impitoyable. Du coup, on a envie de rejouer pour améliorer ses performances.

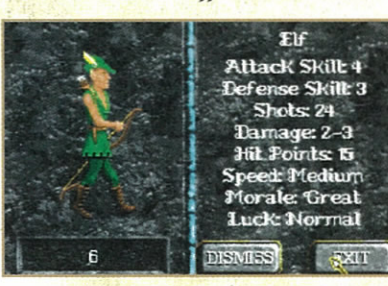
Caractéristiques particulières

Heroes n'a rien à envier à un wargame. Chaque type d'unité possède des caractéristiques particulières d'où découlent les stratégies au combat. Au total, entre les différentes races et les rencontres spéciales, on disposera de 28 types d'unités différentes. Cool !


Comme dans tous les jeux de rôle, "hit points" correspond aux points de vie de l'unité.





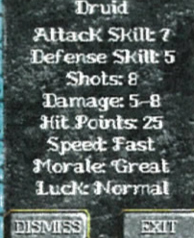


"Speed" est un paramètre de grande importance. Lors d'un combat, la première unité qui pourra frapper (amie ou ennemie) est celle qui est la plus rapide. D'où l'importance de disposer de quelques unités très rapides dans son armée. Même si vous ne les utilisez pas, elles vous permettront de jouer avant l'ennemi et d'en profiter, par exemple, pour lui balancer un sortilège de derrière les fagots.

"Attack" détermine le potentiel de frappe d'une unité. Cette caractéristique se voit augmenter du nombre de points d'attaque du héros qui commande la ou les unités.

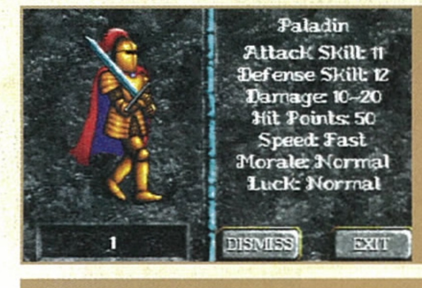
"Défense" détermine la résistance à une agression ennemie. On y ajoute également les points de défense du héros.







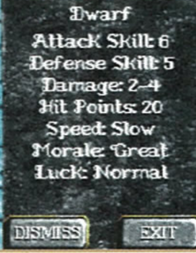
Unicorn
Attack Skill: 10
Defense Skill: 9
Damage: 7-14
Hit Points: 40
Speed: Medium
Morale: Great
Luck: Normal
DISMISS
EXIT

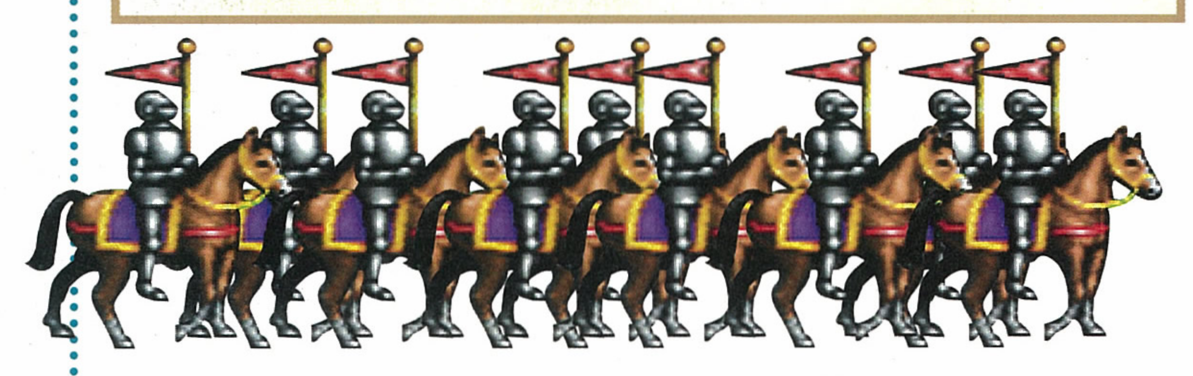


Sinon, les unités les plus balèzes possèdent des caractéristiques spéciales. Les Licornes lancent automatiquement un sort d'aveuglement. Une armée "aveuglée" ne se battra plus contre vous pendant la durée du sort à moins de venir la titiller. Les Hydres étant dotées de six têtes, elles peuvent frapper et riposter sur les 6 cases adjacentes. Il peut être redoutable de les "téléporter" en première ligne. Mais je vous laisse découvrir par vous même les autres caractéristiques spéciales.

Vous pouvez améliorer les valeurs de "luck" et "morale" en allant dans les fontaines et en buvant dans une taverne (hips!). Ces caractéristiques ont une grande influence sur l'état d'esprit de vos troupes et pourront leur permettre dans le meilleur des cas de frapper deux fois au lieu d'une. C'est toujours drôle de voir une armée de petits lutins "se pisser dessus" lorsque les troupes qui s'approchent sont beaucoup plus imposantes (genre un pack d'ogres).







Heroes a su e

mage de ne pas en profiter. Le S-VGA n'est pas étranger à cette débauche de compliments, mais le soin apporté au moindre petit détail (chaque unité dispose de quatre représentations de tailles différentes) nous a fait tomber sous le charme. Ici, pas la moindre trace d'images de synthèse, tout a été amoureusement enluminé à la main par les graphistes de New World Computing. Naïf, désuet, mignon : peu importe les épithètes ! Ce genre de dessin convient parfaitement à un jeu de stratégie. Emporté par une réalisation sans failles et une bande-son de circonstance, Heroes a su emprunter le meilleur à ses illustres prédécesseurs. De Warlord, on a hérité du système par tour de jeu, des artefacts magiques, des quêtes et des héros qui acquièrent de l'expérience au cours de la partie. De Master of Magic, on a conservé la gestion des villes et les sorts magiques utilisables aussi bien sur la carte générale que lors des combats. Mais Heroes va plus loin, justement, lors des combats. La taille des personnages est impressionnante, et c'est un plaisir de découvrir les animations lors des déplacements et des sortilèges. La diversité des unités et des sorts renouvelle sans cesse l'intérêt de ces affrontements. Heroes n'aurait pas à rougir devant un vrai wargame. Si je vous dis, en plus, que l'on dispose d'une floppée de scénarios et cartes différentes (et même d'un mode "campaign"), et que l'on peut y jouer à plusieurs sans que les tours de jeu se mettent à devenir indigestes parce que trop longs, il ne me reste plus qu'à vous tirer ma révérence pour retourner y jouer.

GENRE : Stratégie/Gestion • EDITEUR : New World Computing • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft TEL : (1) 48.18.50.00.. • TEXTES : en français • NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4 joueurs en local, réseau ou par modem • CONFIG. MINI : 486 DX33, 486/66 recommandé, carte vidéo S-VGA, CD 2X, 4 Mo RAM • PLACE DISQUE DUR : 25 Mo

Euh, vous n'avez pas bien lu ce test ? Si ce type de jeu vous branche un tant soit peu, courez l'acheter avant qu'il soit en rupture de stock !

mprunter le meilleur à ses illustres prédécesseurs.



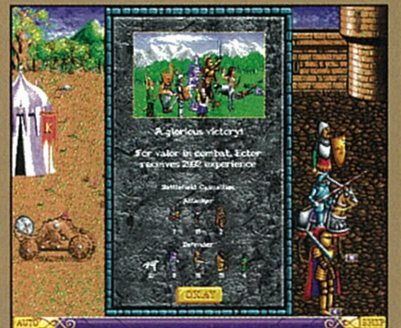
Les parties sont entièrement paramétrables : nombre de joueurs (humains ou ordinateurs, local ou réseau), difficulté, scénario (18 différents). Autant dire que la durée de vie de ce jeu n'est plus à démontrer !

Un écran de statistiques nous renseigne sur nos possessions, ressources et état des finances. En construisant une guilde des voleurs, on pourra aussi être informé sur les adversaires.



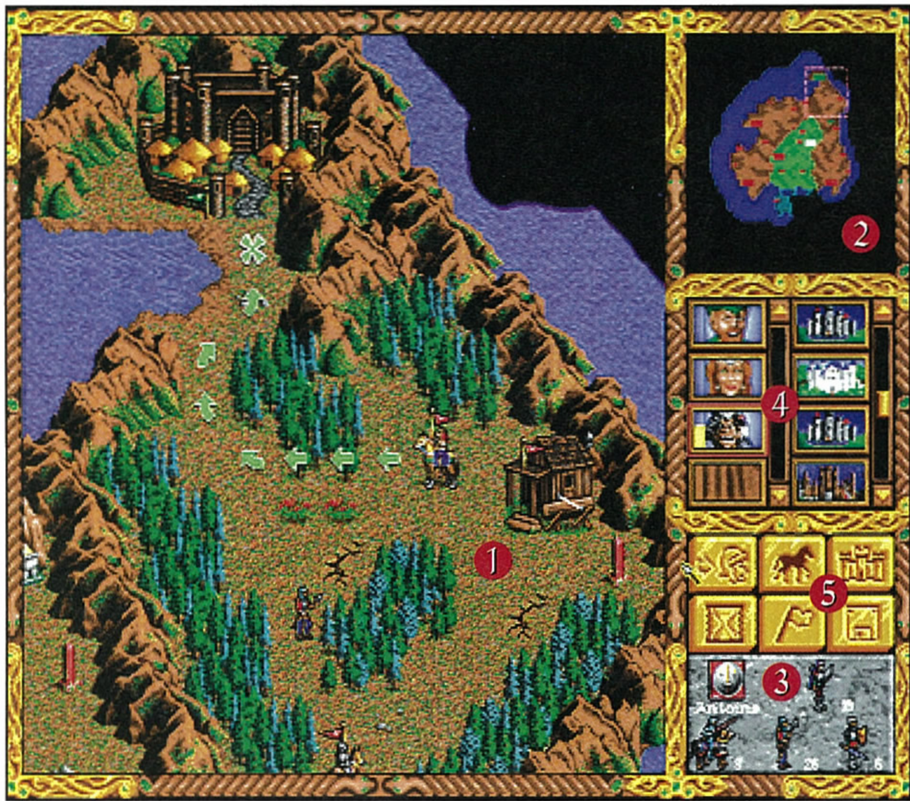
Pour développer votre château, il faudra assurer l'approvisionnement de 8 types de ressources. Ici, le contrôle d'une scierie rapporte 2 bois par tour.







Heroes est comme un vrai jeu de rôles. En triomphant des combats, nos héros acquièrent des points d'expérience qui les font progresser dans 6 domaines de compétence. La collecte d'objets magiques - les artefacts - permet aussi de booster leurs caractéristiques.



Une interface en or massif

1 L'écran de jeu principal est entièrement animé. On peut programmer le déplacement des héros, obtenir des informations sur les unités ennemies et les trésors.
2 La carte générale peut être immense.
3 Le nom du héros actif et les caractéristiques des armées qui l'accompagnent.
4 Grâce à ces boutons, on peut directement sélectionner l'un des héros ou passer d'un château à l'autre.
5 Ces six boutons regroupent les principales fonctions du jeu : cartes, quête, fin de tour, sauvegardes.



INTERET 89

+
C'est génial !
C'est beau !
Les combats
La durée de vie

–
Du tout bon, rien que du bon !

TECHNIQUE 80



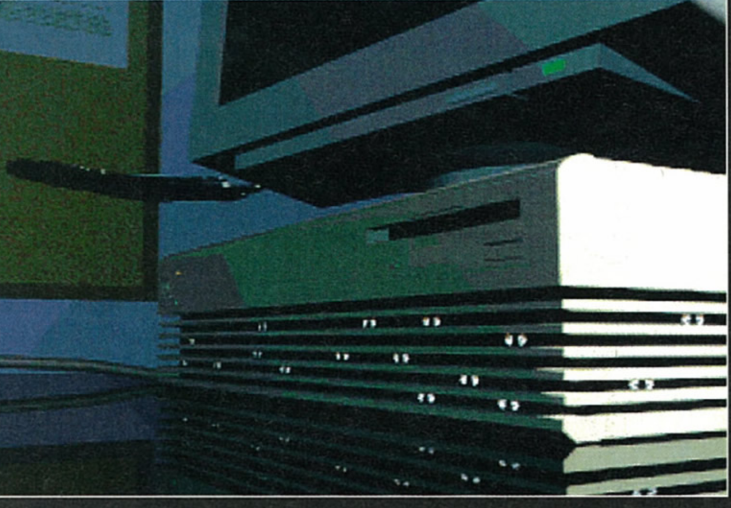
Lemmings 3D

PC CD-ROM

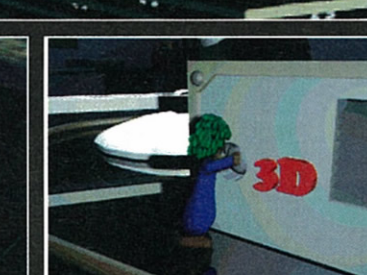
En trois dimensions

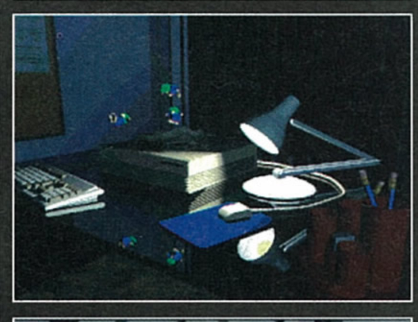
et toujours aussi cons !

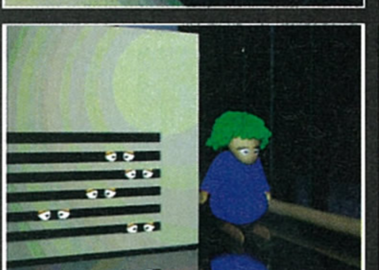




















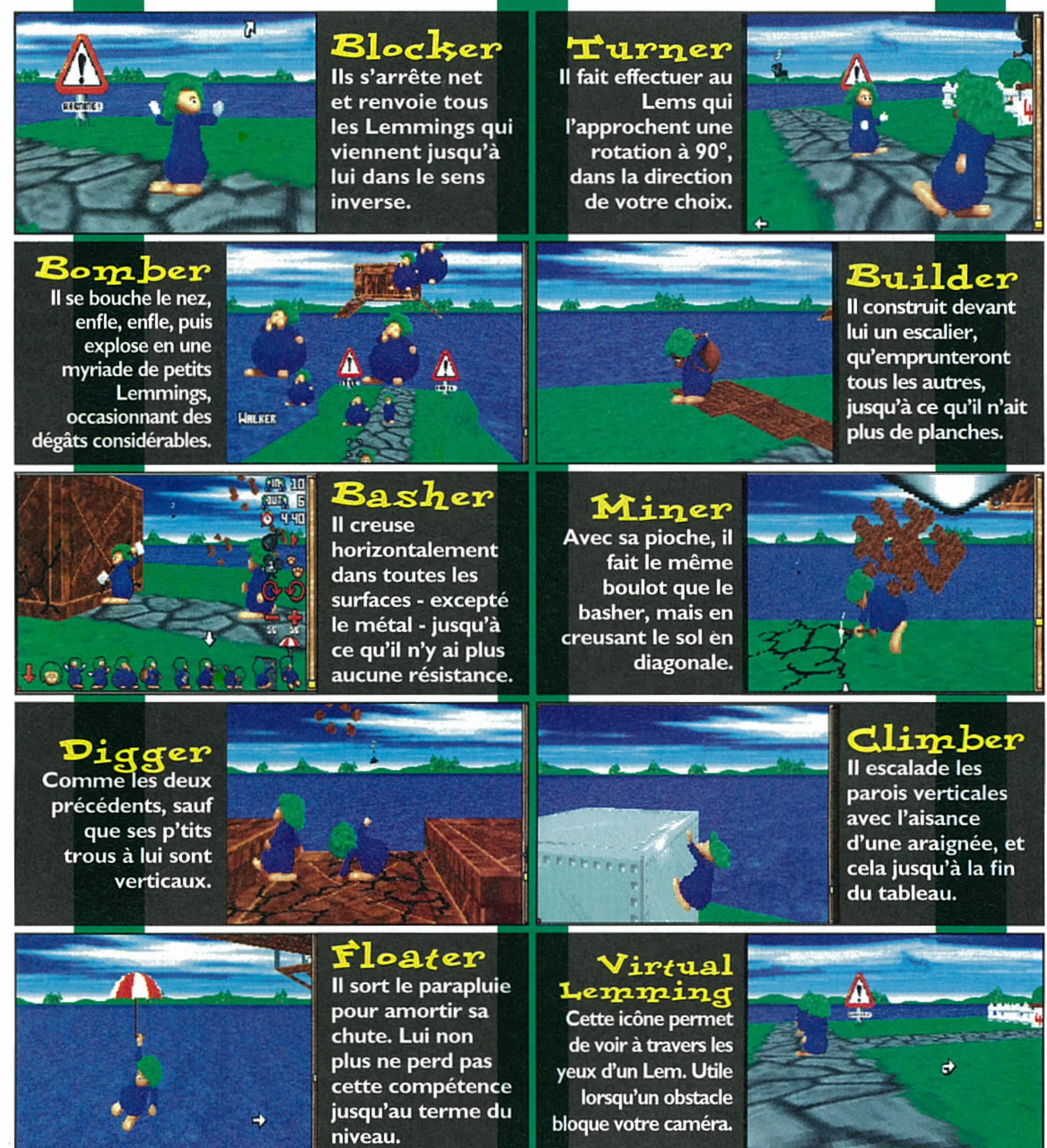


Je sais, comme moi, vous allez penser que les Lemmings, il y en a vraiment marre. Mais ça, c'était ce que je disais avant d'avoir vu cette dernière version qui est tout simplement époustouflante ! Voici comment un simple moteur 3D est parvenu à redonner du souffle à une saga au bord de l'apoplexie !

PINKY

Mesdames et messieurs, bonsoir ! Bienvenue à notre 25ème remise des Opportunistes d'Or ! Comme vous le savez déjà, ce trophée récompense chaque année la sur-exploitation la plus outrancière d'un concept connu depuis des lustres ! Je vous rappelle les nominés pour l'obtention de l'Opportuniste d'Or 1995 ; Sylvester Stallone pour la série des "Rocky", Jacques Chirac et son remake d'"Hiroshima, mon amour", et Psygnosis avec "Lemmings". Mais je parle, je parle - remarquez, il faut me comprendre, je suis payé pour ça ; tenez, hop, juste là, je viens de gagner quelques lignes supplémentaires, juste le temps de me justifier. D'ailleurs, je pourrais sans doute encore tenir longtemps comme ça à vous raconter des trucs totalement inintéressants, la vie de mon chat, tout ça, mais je sens confusément que ça commence à se voir - et voici qu'arrive l'instant crucial, c'est l'heure de découvrir ensemble le lauréat de cette année. Le vainqueur est... Psygnosis ! Je vous demande donc d'applaudir bien fort Albert Lemming, qui va venir jusqu'à nous sur scène, pour rece-

Ils ne boivent pas, ne fument pas, ne b... pas, mais ils marchent !



voir son Opportuniste d'Or. - Alors, Albert, heureux ? "Oh, no !" - Comment cela, vous n'êtes pas content d'être unanimement reconnu au sein de l'une des cérémonies les plus prestigieuses ? "Oh, no !" - Bon... euh, quelles sont maintenant vos perspectives d'avenir, vous reverra-t-on dans un Lemmings 3D II ? "Oh, no !" - Mais vous ne savez dire que cela ! "Oh no !" - Bon, laissons tomber, je crois que l'on n'en tirera rien de plus, l'émotion sans doute. "Oh no !" - Sécurité ! Évacuez-moi cet abruti de là avant que je ne lui éclate la tête ! Oh, no ! Oh, no ! Oh, no ! Oh, n... Paf ! - Excusez-moi, j'ai un peu craqué, là. Mesdames et messieurs, après cette interview des plus instructives, je vous invite maintenant à revenir sur ce qui a valu à Psygnosis cette consécration que le monde entier lui envie, j'ai nommé Lemmings 3D !

Ils ont des robes bleues, vive les imbéciles heureux !

Eh oui, que vous le vouliez ou non, il va falloir s'y faire, les Lemmings sont de retour dans une nouvelle réalisation de la dernière acquisition de Sony, Psygnosis. Il est à noter à ce sujet que ce ne sont pas les géniteurs historiques des Lemmings, DMA, partis vers d'autres cieux, qui sont responsables de ce nouvel opus, mais une équipe de développement du nom de Clockwork Factory. En réalité, les choses se sont passées un petit peu comme dans le scénario imaginé par mon ami Léo de Urlevan pour sa preview de Synnergist, le mois dernier. Alors voilà, un beau jour, Clockwork Factory s'est présenté chez Monsieur Psygnosis, les bras chargés de cadeaux. Enfin, disons plutôt chargés d'un seul cadeau, un moteur 3D des plus performant ("Rudement épatant", aurait sans doute dit mon ami Moulinex. Vous avez remarqué ? C'est fou ce que j'ai comme amis, moi, et encore, je ne vous ai pas parlé de mon chat !). Enfin, un cadeau, c'est beaucoup dire, puisque mes amis de CF étaient plutôt venus chez mon ami Psygno dans l'intention de le vendre, leur moteur. Toujours est-il que Psygnosis a trouvé les routines très puissantes, et s'est empressé d'accéder aux desiderata de Clockwork, une affaire rondement menée. Restait pour l'éditeur ex-britannique-néo-nippon à décider quoi faire de ce petit bijou de programmation, aussi une réunion au sommet se tint-elle dans les jours qui suivirent. Quand je dis "au sommet", ça ne veut pas forcément dire au dernier étage de l'immeuble, si ça se trouve, c'était à la cave qu'ils se sont réunis, avec quelques bougies et des gourdins pour assommer les rats, mais c'est plutôt une manière de vous signifier l'importance de l'assemblée en question. Ce qui était sûr, c'est qu'il fallait trouver un concept original pour exploiter cette dernière acquisition, le malheureux conseiller qui a proposé un clone de Doom a fini pendu haut et court. Après trois jours d'intenses réflexions et de diète non moins intense (parce que le cuissot de rat, on dira ce qu'on voudra, c'est un peu frugal !), l'un des participants a enfin eu l'éclair de génie : "Et si on faisait un Lemmings ?". Là, ça a été le délire total dans la salle : tout le monde s'est levé pour applaudir tandis que retentissait la musique de Rocky, Victoria Abril a fait son entrée en regardant le génie d'un air énamouré, et l'homme a été décoré de la Légion d'Honneur, la Victoria Cross, abonné à Joystick à vie et élu président des États-Unis (là, il a eu moins de bol, mais que voulez-vous, toute médaille a son revers). C'était parti pour un nouveau come-back de Lemmings, mais cette fois des Lemmings tridimensionnels !

Ils ont les cheveux verts, vive les esprits primaires !

Pour ceux d'entre vous qui ne connaîtraient pas encore la saga des Lemmings (autrement dit, mes amis les martiens), il serait bon d'effectuer un petit retour







INTERET 85

+

Le moteur 3D est irréprochable
Les bruitages très drôles
Le tutorial exemplaire

–

J'espère que cette fois, il s'agira VRAIMENT du dernier Lemmings !

TECHNIQUE 90

en arrière. Dans la vraie vie, celle qui se trouve au-delà de votre écran (essayez d'y jeter un coup d'œil de temps en temps, je vous assure qu'il s'y passe des tas de choses passionnantes), les Lemmings sont de petits rongeurs qui, lorsqu'ils sont en surpopulation, effectuent de grandes migrations qui les mènent tout droit... dans la mer, où ils vont se noyer ! C'est un peu le principe que l'on retrouve dans Lemmings, le jeu, puisqu'ici aussi, les Lemmings sont de petites bêtes dont la principale occupation consiste à marcher droit devant eux. Bien évidemment, leur parcours est jalonné de nombreux obstacles qui vont à coup sûr les exterminer en masse si vous n'intervenez pas. En tant que Grand Sauveur de Lemmings devant l'Éternel, votre rôle consistera donc à attribuer à quelques-uns d'entre eux certaines attitudes (voir encadré à ce sujet) afin de baliser le parcours pour les autres. Seul problème, les attitudes qui vous sont accordées pour chaque tableau sont en nombre limité, tout le sel du soft consistera donc à trouver comment faire parvenir les Lemmings jusqu'à la sortie avec ce dont vous disposez. Lemmings est donc un jeu combinant adroitement réflexion (comment utiliser ces "pouvoirs") et action (parce que certaines actions doivent être effectuées à un endroit très précis et que les Lems, eux, ne s'arrêtent jamais de marcher). Tout au long des trois niveaux (recelant chacun 20 tableaux) de difficulté croissante, vous allez donc vous prendre la tête pour trouver les solutions aux problèmes qui vous sont posés. Par rapport aux versions précédentes, l'ajout d'une troisième dimension ouvre de nouveaux horizons aux concepteurs du soft, et certaines énigmes n'en seront que plus ardues. Heureusement, pour vous permettre de vous familiariser avec les commandes de cette interface 3D (voir encadré), un tutorial, très bien fait, est présent dans le logiciel, qui vous apprendra tout en douceur chacune des actions que vous pouvez ordonner aux Lemmings. Malgré la diversité des problèmes qui vous sont proposés, Psygnosis a de surcroît créé différents décors au sein desquels vont évoluer les crétins afin d'éviter que la monotonie ne s'installe. Des décors verdoyants aux châteaux forts médiévaux en passant par les couleurs vives du monde des bonbons ou du cirque, il y en aura pour tous les goûts ! Le tout étant soutenu par de bonnes musique, lues depuis le CD ou pas, et des bruitages rigolos ("Oh, no!"), la lassitude ne risque pas de s'installer ! D'autant que sur le plan de la technique, Lemmings 3D ne souffre véritablement d'aucun reproche, comme vous allez pouvoir le constater dans le paragraphe suivant.

Psygno nous en met plein la vue !

D'emblée, on peut dire que graphiquement parlant ce logiciel est une réussite. Les textures dont sont parés les objets sont des plus réalistes, une caisse en bois ou un mur de pierre ressemblent vraiment à leur pendant de la vie réelle. La palme revient incontestablement aux nappes d'eau, dont le rendu est lui carrément exceptionnel. Pour ce qui est des sons, là aussi, on cherchera en vain la faille, puisque musiques et bruitages répondent positivement à notre attente. Mais c'est surtout l'animation qui nous a le plus impressionnés. Le nouveau moteur 3D de Clockwork est effectivement très puissant, et l'on ne peut qu'être abasourdi devant la rapidité et la fluidité avec lesquelles la caméra évolue dans les airs. Marche avant et arrière, pivots ou virages, élévation dans les airs ou descente vertigineuse, il y a toujours un moyen d'obtenir exactement l'angle de vue souhaité. Un bon conseil cependant : pensez à mettre au préalable le jeu en pause, car les Lemmings n'attendront pas patiemment que vous ayez trouvé la bonne orientation. Le joueur est certes quelque peu décontenancé au départ, peu habitué qu'il est à chercher ses rongeurs dans un environnement 3D, mais avec un peu de pratique - un grand merci au tutorial - tout s'arrange pour le mieux ! Un hit en perspective pour Psygnosis !

GENRE : Réflexion • EDITEUR : Psygnosis • DISTRIBUTEUR : Sony Interactive Europe (1) 46 43 93 10 • TEXTES ET VOIX : VO • CONFIGURATION MINIMALE : 486 DX 33, 4 Mo de RAM.

Pour tout vous avouer, j'étais pour ma part un peu sceptique quant à l'intérêt d'un nouveau Lemmings. Pourtant, malgré ce préjugé défavorable, Lemmings 3D a réussi à m'enthousiasmer ! N'est-ce pas là la meilleure des preuves de la qualité du soft ?

Pitfall : The Mayan Adventure

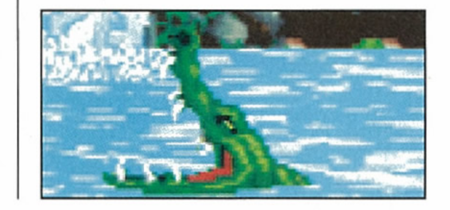
PC CD-ROM Windows 95

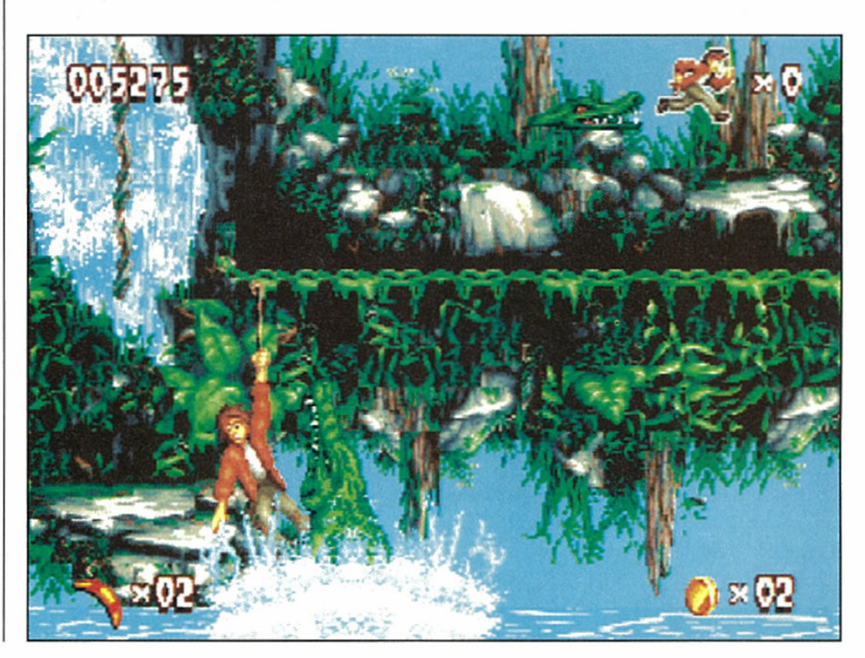
Chassez l'aventurier par la porte, il revient par la fenêtre !

Qui l'eût cru ? Disparu depuis bien, bien longtemps de nos écrans, voici que Pitfall fait aujourd'hui son retour sur PC CD-ROM. Pour son grand come-back, l'un des jeux de plates-formes les plus célèbres de tous les temps a choisi une toute nouvelle... plate-forme : la dernière interface made in Billou.



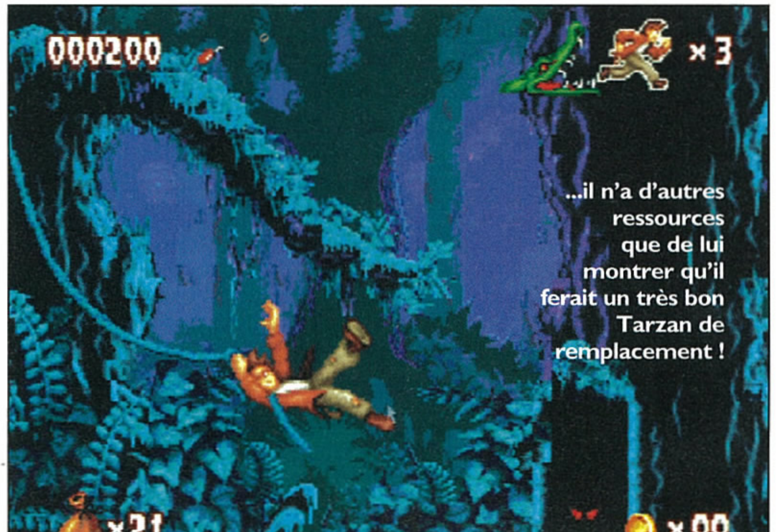
Harry la patte-folle ! Ça alors, c'est une vieille connaissance ! Pas moins de 13 ans (voir "La saga Pitfall") que je l'ai rencontré pour la première fois, dans un bar enfumé de la galaxie VCS2600. Il n'était pas bien grand à l'époque, guère plus de cinq ou six pixels de haut, mais déjà, il ne s'en laissait pas compter ! Tous les crocodiles, cobras et autres scorpions à l'ouest du Mississipi vous le diront : lorsqu'un lingot d'or était en jeu, Pitfall Harry était systématiquement le plus prompt à s'en saisir. Mais là, j'avoue que le changement est tel que je ne l'aurais pas reconnu si le dernier soft en provenance de chez Activision ne portait pas son patronyme. Car Pitfall, en 1995, est à des années-lumière de ce que nous avions pu connaître jusqu'à présent de l'aventurier, comme vous allez pouvoir le constater tout au long de ce test. Tout d'abord, une petite précision d'ordre scénaristique s'impose. Si le personnage semble si différent de celui des épisodes précédents, c'est peut-être tout simplement qu'il ne s'agit pas du même Harry Pitfall, mais de son fils ! Eh oui, les années ont passé, et même un aventurier endurci comme Harry a fini par s'assagir et s'essayer à la vie de famille. Il a donc même fini par avoir un fils, qu'il a nommé Harry Junior dans un éclair de génie. Très vite, le gamin s'est révélé coulé dans le même moule que son père, irrésistiblement attiré par les sirènes de l'aventure... au point d'entraîner son père dans ses propres expéditions ! Un jour, alors que les Pitfalls exploraient un temple maya, surgit un esprit maléfique qui jeta un sort à l'aîné, le capturant pour l'éternité. L'éternité ? Voilà qui n'était certainement pas du goût d'Harry Jr, qui décida aussitôt de se remettre en chasse afin de retrouver son père et de le délivrer de ses liens. Voici donc brièvement un résumé pour vous de ce que les concepteurs de The Mayan Adventure nomment le "scénario" de Pitfall, Activision ayant souscrit à la curieuse tradition que tous les jeux de plates-formes se doivent d'être dotés d'une histoire des plus simpliste, voire abracadabrante (NDLR: et qui ressemble à celle d'Indiana Jones III). Avouez qu'il ne méritait donc guère plus de place, mais rassurez-vous, le reste du logiciel est d'un tout autre calibre !





ANIMÉ COMME DANS UN DISNEY !

Harry a aperçu une jolie indigène dans le coin, et a décidé illico-presto de la séduire. Mais comme il est très timide, au lieu de lui demander "Vous marinez chez vos harengs ? " comme nous le faisons tous...



...il n'a d'autres ressources que de lui montrer qu'il ferait un très bon Tarzan de remplacement !



Comme la précédente manœuvre n'a pas marché, voilà maintenant qu'il fait du saut à l'élastique pour lui montrer qu'il n'a peur de rien, pas même du ridicule.





Je peux aussi faire Paris-Moscou-Pékin en moins de trois heures sur ma liane. Je t'emmène ?



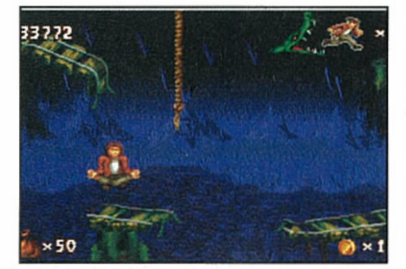
Mais si tu préfères le train, c'est possible aussi, hein, bien qu'un peu plus lent.



La belle réprime un bâillement. Alors Harry lui montre qu'il sait aussi voler. Mais que bon, aujourd'hui, il n'a pas la pêche, que d'habitude, ça marche, qu'il décolle d'une bonne dizaine de centimètres !

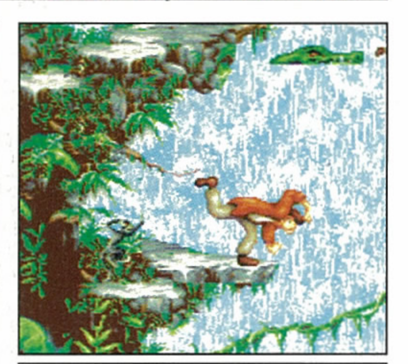


Attends, reviens, tu vas voir, je sais faire plein d'autres machins ! T'en vas pas, non ! Ah la vache, elle m'a fichu en boule, elle ! Bon, tant pis, je vais aller draguer le squelette, il a l'air plus conciliant.



"Ah non, je confondais, c'est en méditant que je peux léviter. Tiens, regarde, comme dans Kung Fu !"

Attends, ce n'est pas tout ! Je vais te montrer ma puce savante, tu vas voir, elle fait des trucs étonnants ! Voyons... mmmh... mince elle s'est encore barrée ! Karin, reviens ici ! Viens chez papa !



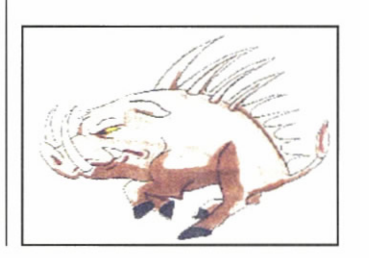
Non, attends, ne pars pas ! Tu vas voir, je suis un mec 'achement rigolo, je te ferais rire. Regarde, je sais aussi imiter le héron !



Monter à la corde aussi, ça me connaît ! J'ai même été champion de Brie-Comte-Robert, en 88, 92 et 93 !

Un soft estampillé "consoles"

Si l'envie de jouer les Indiana Jones (NDLR: vous voyez !) vous a toujours taraudé, alors réjouissez-vous, car c'est exactement ce que vous propose ce logiciel. Aux commandes de Pitfall Harry Junior, vous allez tenter de vaincre chacun des quatorze niveaux qui composent l'univers du soft. Le but de chacun d'entre eux est des plus simple, puisqu'il s'agit de dénicher, puis d'en rallier l'issue. Seulement voilà, cette dernière est le plus souvent située au terme d'un chemin des plus tortueux, vous obligeant à fouiller chaque recoin des tableaux. De plus, les ennemis ne manquent pas (voir "Cerné de toutes parts"), et ils font tout ce qui est en leur pouvoir pour rendre votre progression des plus pénible. Certains, comme les singes ou les serpents, sont capables de vous lancer des projectiles, tandis que d'autres, sangliers et crocodiles par exemple, ont besoin de vous toucher pour vous blesser. Quoi qu'il en soit, chaque contact avec un ennemi fait baisser votre potentiel vital (symbolisé par l'icône représentant Pitfall poursuivi par un crocodile, en haut à droite de l'écran) jusqu'à l'échéance fatale. Heureusement, vous n'êtes pas non plus dépourvu d'arguments pour leur répondre ! Pour les combats au corps à corps, Harry Jr dispose d'un petit fouet fort redoutable, mais vous aurez également l'occasion de trouver sur votre chemin des armes de jets, comme des boomerangs, des cailloux qui serviront de munitions pour votre fronde ou mieux encore, le fin du fin, des pierres explosives dévastatrices. À l'exception des boomerangs, que vous pouvez récupérer après usage



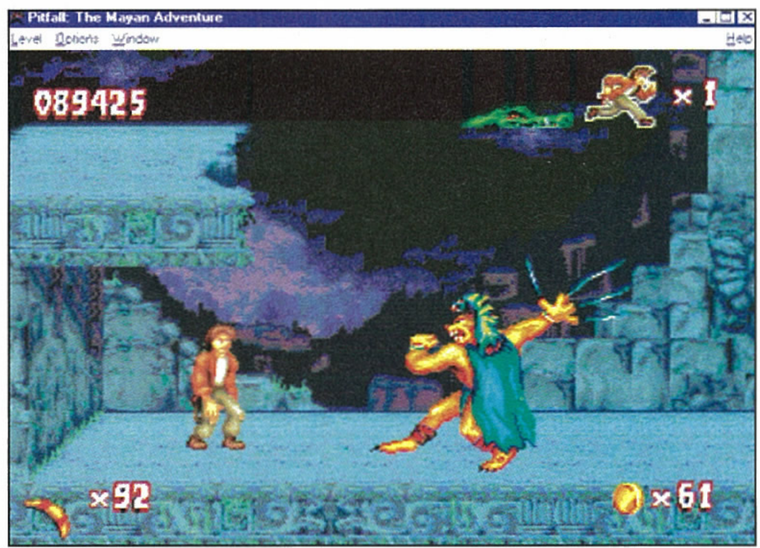


— si vous êtes suffisamment rapide pour cela — toutes ces joyeusetés sont bien évidemment en quantité limitée, aussi vous faut-il veiller à les utiliser avec parcimonie, lorsque l'adversaire qui vous fait face est particulièrement dangereux ou hors d'atteinte. Je vous recommande en particulier d'économiser vos ressources en vue de la traditionnelle rencontre avec les boss de fin qui vous attendent au terme de la plupart des niveaux, car certains d'entre eux sont parmi les plus difficiles à battre qu'il m'ait été donné de voir dans un jeu de plates-formes.

Une palette de mouvements des plus exhaustive

Mais le péril ne vient pas seulement des créatures que vous allez rencontrer tout au long de Mayan Adventure, car le décor en lui-même recèle également de nombreux pièges. Plates-formes mouvantes, pics acérés rétractibles et autres mares d'acide sont également de la partie, mettant votre habileté à rude épreuve. Mais là encore, Activision a pensé à vous, car Harry Jr est un acrobate des plus doué, et c'est bien là le principal atout du jeu. Le nombre d'actions que vous pouvez entreprendre est en effet tout simplement époustouflant. Rarement on aura vu une telle variété dans les animations d'un personnage. Votre personnage court, bondit, monte à la corde, s'accroupit, rampe, se balance au bout d'une liane ou se laisse glisser avec une aisance déconcertante. Chacun de ces gestes est de surcroît décomposé à merveille, ce qui est moins étonnant lorsque l'on sait que les animations ont été réalisées par un studio de création de dessins animés nommé Kroyer Films, responsable entre autres de "Ferngully : The Last Rainforest". Mais ce n'est pas tout ! En dehors des gestes que vous faites effectuer à Harry, celui-ci ne se prive pas d'en improviser lui-même en fonction de la situation dans laquelle il se trouve. Vous le voyez ainsi battre des bras pour tenter de reprendre son équilibre lorsqu'il se trouve au bord d'un précipice, paniquer





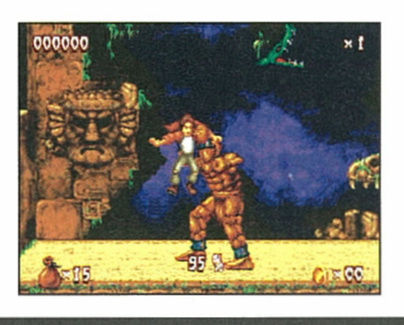
Ces boss étaient autrefois d'inoffensives gargouilles de pierre représentant des jaguars, mais un jour, en zappant sur leur téléviseur, ils sont malencontreusement tombés sur un épisode de 30 millions d'amis. À présent totalement décérébrés, ils hantent les tableaux de Pitfall, la bave aux lèvres.

QUELQUES BOSS



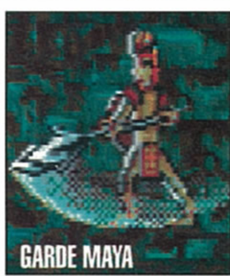
Ce boss était autrefois des plus inoffensifs, mais un jour, en zappant sur son téléviseur, il est malencontreusement tombé sur un épisode des Musclés. À présent totalement décérébré, il hante les tableaux de Pitfall, la bave aux lèvres.

Pour le vaincre, celui-là, je vous souhaite bien du plaisir ! Et pour cause : c'est l'ULTIME boss, le plus dangereux de tous ! Il peut vous projeter ses poings dessus à distance tel le Goldorak moyen, vous attirer à lui comme un aimant ou vous soulever pour vous projeter au loin. Une seule méthode : visez les c... euh, non, rien.



LA SAGA PITFALL

On a coutume de dire qu'en termes de jeux vidéo, les progrès ont été si fulgurants qu'il faut multiplier chaque année par dix pour obtenir une échelle de temps en rapport avec la progression des autres technologies. Si vous en doutiez encore, ce nouvel épisode des aventures de Pitfall Harry va se charger de vous rafraîchir la mémoire ! La famille des Pitfall est en effet l'une des plus vieilles que connaisse le monde micro-ludique, car c'est en 1982 qu'elle prend racine. Programmé par un certain David Crane sur Atari VCS 2600 au beau milieu de la vague qui va faire vendre des millions d'unités de cette console, Pitfall assure à son géniteur une immense fortune. L'explication du succès rencontré par le soft est des plus simple, puisqu'il ne s'agit ni plus ni moins que de l'un des tous premiers jeux de plates-formes jamais réalisés ! Il comporte de surcroît quelques innovations de taille, comme ces lianes auxquelles le héros peut s'accrocher, et surtout la présence d'un second plan souterrain, permettant d'effectuer le parcours de deux façons différentes. Le graphisme est à l'époque considéré comme superbe (!) et le triomphe, par voie de conséquence, fort logique. En 1983, Pitfall 2, The Lost Caverns voit le jour, apportant lui aussi son lot d'améliorations comme la possibilité pour Harry de nager. C'est également à partir de cette époque-là que débute la valse des adaptations (déjà !) sur tous les formats en vogue. Du Commodore 64 à l'Apple II en passant par l'IBM PC Junior (re-déjà !), ce ne sont pas moins de 7 nouvelles versions de Pitfall qui verront le jour ! En 1988, Super Pitfall débarque sur Tandy Color III et Nintendo 8 bits, ce sera la dernière mouture de la saga pour très longtemps, puisque Harry ne fera son retour qu'en 1995, sous la forme que nous lui connaissons aujourd'hui, sur Megadrive et Super Nintendo. Le dernier Pitfall est sans contestation possible le plus réussi d'entre tous, mais mon petit doigt me souffle que ce n'est encore rien à côté de la prochaine version à destination des Cray One, prévue pour 2005 !


GARDE MAYA


AIGLE


DIVINITÉ

CERNÉ DE TOUTES PARTS !

Sans vouloir passer pour un paranoïaque chronique, il faut bien reconnaître que l'univers de Pitfall n'est pas sans dangers. Même le papillon d'apparence la plus anodine ne demande qu'à vous faire la peau ! Regardez plutôt cet échantillonnage de vos ennemis qui pullulent derrière chaque arbre.


SANGLIER


SERPENT


SQUELETTE

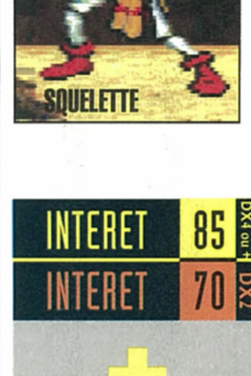
lorsqu'il est sur un wagonnet lancé à vive allure en plein cœur d'une mine, ou encore vous faire une démonstration de nuncha-ku ou même méditer et léviter (!) lorsque vous le laissez quelques instants sans rien faire et qu'il s'ennuie ! Vraiment, l'animation dont bénéficie Pitfall est à montrer en exemple tant il est rare que l'on ait autant l'impression de se trouver devant un authentique dessin animé. Messieurs de Kroyer Films, chapeau bas !

Billou nous met des bâtons dans les roues

On retrouve du reste le même souci de perfection pour l'ensemble de la réalisation de Pitfall : The Mayan Adventure, car là encore Activision a su s'entourer de vrais professionnels pour donner à son logiciel une finition impeccable. Le graphisme — mais vous ne m'avez pas attendu pour en juger au vu des photos d'écran présentes dans ces pages — est ainsi des plus sympathique, lumineux et très coloré. Les bruitages ont quant à eux été réalisés par une société elle aussi habituellement associée au cinéma, Soundelux Media Labs, auteur des effets sonores de films comme True Lies, Cliffhanger, ou Maman, j'ai raté l'avion 2. Forcément, les divers cris de jaguars, singes ou aigles ainsi que les bruitages sont du coup criants de vérité. Enfin, pour clore le tout, les thèmes musicaux (composés par Lee Scott, Robert Higgins et David Kneupper) sont très nombreux (22 !), même si je préfère pour ma part donner la priorité aux effets sonores. Tout irait donc pour le mieux dans le meilleur des mondes si ce diable de Billou n'était venu fourrer son nez là-dedans. Comme je vous le disais dans mon chapô, Activision a en effet sélectionné comme plate-forme d'accueil la nouvelle interface de Microsoft, Windows95. Un choix qui pourrait de prime abord sembler discutable et pourtant... qui l'est ! Certes, la méthode n'est pas sans avantages : plus de galères de config.sys ou de paramétrage de la carte sonore, et l'on peut jouer dans une fenêtre de la taille de son choix. Et puis, il faut bien reconnaître que ça en jette lorsque, dès l'introduction du CD dans le lecteur, Allons-Enfants-De-La-Patrîîîe95, non content de le reconnaître, se charge de lancer automatiquement le soft ! Mais il y a hélas un prix à payer pour tant de confort d'utilisation. Billou a beau s'époumonner à dire que grâce à sa dernière création "des jeux qui ne pouvaient fonctionner que sur consoles Sega ou Nintendo et consorts sont à présent réalisables sur un ordinateur personnel, avec une vitesse et une qualité améliorée", Brad Silverberg (vice-président des Personal Operating Systems Division de Microsoft) a beau marteler que "le support accru pour favoriser le développement de jeux de haute performance va faire de Windows95 une plate-forme de jeux compétitive" (parce que les jeux sur PC, vous voyez, avant C'est-La-Lûûûtte-Finale95, ils étaient franchement pourris), et Activision ne requérir en configuration minimale qu'un 486DX33, je ne suis toujours pas convaincu. Si le soft demeure en effet jouable sur 486DX2, ce n'est qu'à partir d'un DX4 que l'on retrouve la totale fluidité de scrolling des softs sur consoles. Si vous disposez d'une telle configuration (ou d'un Pentium, évidemment) ainsi que d'une bonne carte vidéo, Pitfall : The Mayan Adventure n'est rien de moins qu'un petit bijou, le meilleur jeu de plates-formes jamais réalisé sur PC. En dessous de cela, peut-être vous faudra-t-il vous résoudre à réduire quelque peu les dimensions de la fenêtre de jeu...

GENRE : Plates-formes • EDITEUR : Activision • DISTRIBUTEUR : Activision • TÉLÉPHONE : (1) 47 33 96 64 • TEXTES ET VOIX : VO • CONFIGURATION MINIMALE : 486/33, 8 Mo de RAM, Windows95

Ce nouvel épisode des aventures de Pitfall bénéficie d'une réalisation nettement au-dessus du lot, surtout dans le domaine de l'animation, quant à elle irréprochable. Si vous aimez les jeux de plates-formes et que vous possédez une configuration musclée, foncez !



INTERET	85	DX4 ou +
INTERET	70	DX2

\+ L'animation, digne d'un dessin animé
Le graphisme très réussi
100 % plug and play !

\- Nécessite une grosse configuration

TECHNIQUE	84

PGA tour 96

PC CD

Putt un coup pour voir



Tel un vin de renommée, voici le nouveau cru de PGA Tour Golf. La qualité graphique s'améliore, et de petites fonctions viennent s'ajouter au soft. Aucune révolution, juste une petite évolution.

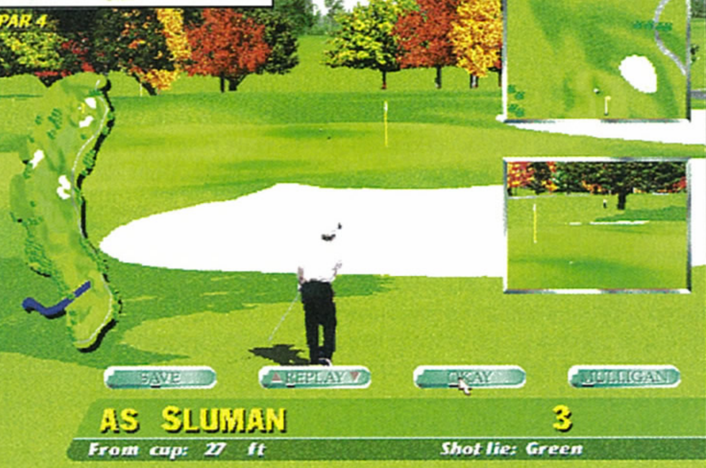
LORD CASQUE NOIR

A chaque année sa version. La filiale d'Electronic Arts dédiée au sport met en pratique cet adage depuis quelques années déjà. NHL Hockey 94 & 95, NBA Live quatre-vingt quelque chose, Fifa Soccer et des brouettes, perlimpimpin 95... d'une année sur l'autre les bugs sont corrigés et de nouvelles options sont ajoutées. Pour ce qui est de PGA Tour, l'amélioration la plus visible reste sans conteste la qualité du graphisme, un point qui me semblait justement difficile à améliorer dans le test de la version précédente... comme quoi. Faire la différence entre une photo et un écran calculé devient de plus en plus délicat. J'imagine à peine ce que sera PGA 97. De plus, le calcul s'effectue plus rapidement qu'auparavant, mais seulement si l'on prend soin de désactiver la fenêtre PIP (picture in picture) représentant le point d'arrivée de la balle. Cette vue s'avère assez inutile et double le temps de calcul. Une seconde fenêtre vous montre une vue aérienne de la balle en temps réel. Le CD comporte deux parcours dont chaque trou a été filmé. Il comporte également 14 des meilleurs joueurs pros actuels du PGA Tour à affronter. Côté simulation, l'interface permet plus de choses, ce qui renforce l'aspect simulation du produit. Citons enfin le ralenti aux multiples angles de caméras, plusieurs modes de jeu et une présentation toujours aussi soignée.

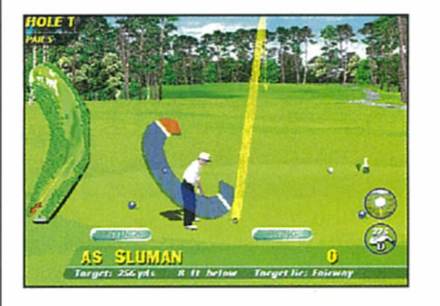
EDITEUR : Electronic Arts - 72 17 07 83 • TESTE SUR : 486 DX2 • NOTICE : VF •

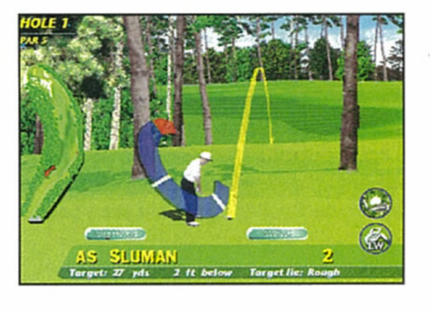
Beau. Très beau, avec quelques améliorations apréciables et d'autres inutiles. Si vous n'avez pas PGA Tour 486, alors celui-ci est fait pour vous.



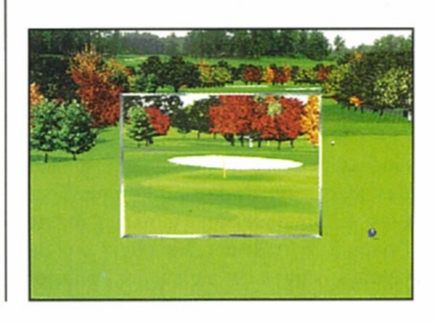


Il devient de plus en plus difficile de faire la différence entre une photo et un écran généré par PGA. Plus réaliste que ça, tu vomis.









Micro-Média

26, rue Traversière – 75012 PARIS (M° Gare de Lyon, ligne 1)

TOUS LES PRIX SONT TTC

Tél. : 40 02 08 80 Fax : 40 02 03 00

LES LOISIRS AU PLUS JUSTE PRIX

486 DX² 66

Boîtier minitour avec afficheur
4 Mo de Ram 32 bits, Lecteur 3,5" HD **Sony**
Carte Graphique SVGA 1 Mo ext. à 2,
accélératrice DOS/Windows, 16 M de coul.
Carte contrôleur 2 série, 1// et 1 port Jeu,
Disque Dur 540 Mo, Clavier 102 t. français,
écran 14" SVGA 0,28 pitch plein écran,
Energy Star.



Pentium 75

Boîtier minitour avec afficheur, carte mère
bus PCI 256 Ko cache, **8 Mo de Ram** 32 bits,
Lecteur 3,5" HD **Sony,** Carte Graphique
SVGA 1 Mo ext. à 2, accélératrice
DOS/Windows, 16 M de coul.,
Carte contrôleur 2 série, 1// et 1 port Jeu
Disque Dur 540 Mo, Clavier 102 t. français,
écran 14" SVGA 0,28 pitch plein écran,
Energy Star.

BUS PCI
6699F

Garantie jusqu'à l'an 2000!
(5 ans retour atelier)

TOUS NOS PRIX SONT TTC !!

Votre PC Multimédia pour 250F/Mois
sous réserve d'acceptation du crédit

PC MultiMédia livrés avec: 1 Souris, 1 Tapis Souris, 2 HP, 1 Joystick et 100 Mo de jeux et utilitaires.

Livraison sous 48H.*

VENTE SUR PLACE & ENVOI DANS TOUTE LA FRANCE

en plus, on est sympa !

LE MULTIMÉDIA A TOUT PETIT PRIX !

486 DX 66/80/100

Boîtier minitour avec afficheur
4 Mo de Ram 32 bits, Lecteur 3,5" HD **Sony**
Carte Graphique SVGA 1 Mo ext. à 2
(MPEG, Video CD, CDV, CDI),
accélératrice DOS/Windows, 16 M de coul.
Carte contrôleur 2 série, 1// et 1 port Jeu,
Disque Dur Fast IDE 540 Mo,
Clavier 102 t. français, écran 14" SVGA
0,28 pitch plein écran, Energy Star.
CD Rom ***X4*** Vitesse
(audio, vidéo, photo, CDI),
Carte Son type SBlaster 16 DPS Multi CD,
Interface Midi Roland
Logiciels MultiMédia 100% compatibles



Pentium 75/90

Boîtier minitour avec afficheur,
carte mère 512 Ko cache,
8 Mo de Ram 32 bits, Lecteur 3,5" HD **Sony,**
Carte Graphique MIRO SVGA 1 Mo ext. à 2
(MPEG, Video CD, CDV, CDI),
accélératrice DOS/Windows, 16 M de coul.,
Carte contrôleur PCI, Carte contrôleur
2 série, 1// et 1 port jeu, **Disque Dur 1 Giga**,
Clavier 102 t. français, écran 14" SVGA
0,28 pitch plein écran, Energy Star.
CD Rom ***X4*** Vitesse
(audio, vidéo, photo, CDI),
Carte Son type SBlaster 16 DPS Multi CD,
Interface Midi Roland
Logiciels MultiMédia 100% compatibles

BUS PCI
75 Mhz : **8490F**
90 Mhz : **8890F**

Pentium 100/120

Boîtier minitour avec afficheur,
carte mère 512 Ko cache,
8 Mo de Ram 32 bits, Lecteur 3,5" HD **Sony,**
Carte Graphique MIRO SVGA 1 Mo ext. à 2
(MPEG, Video CD, CDV, CDI),
accélératrice DOS/Windows, 16 M de coul.,
Carte contrôleur PCI, Carte contrôleur
2 série, 1// et 1 port jeu, **Disque Dur 1 Giga**,
Clavier 102 t. français, écran 14" SVGA
0,28 pitch plein écran, Energy Star.
CD Rom ***X4*** Vitesse
(audio, vidéo, photo, CDI),
Carte Son type SBlaster 16 DPS Multi CD,
Interface Midi Roland
Logiciels MultiMédia 100% compatibles

BUS PCI
100 Mhz : **9490F**
120 Mhz : **10490F**

Faites évoluer votre PC de 386 en 486 ou en PENTIUM : Appelez-nous pour prendre un RDV

OPTIONS

Dos 6.22 + Windows 3.11	+ 679F
4 Mo supplémentaires	+ 990F
PC SANS CD-ROM	- 750F
CD Double vitesse	- 350F
Écran SVGA 15" MPRII Low rad	+ 950F
Écran SVGA 17" MPRII Low rad	+ 2690F
Boîtier Moyen/Grand Tour 250W	+ 290/480F
Windows® 95	+ 700F

ACCESSOIRES

Carte SBlaster 16	590F
Carte SBlaster 16 ASP MCD	1090F
Carte SBlaster AWE 32	1350F
CD ROM 4 Speed Mitsumi	1090F
CD ROM X2 Vitesse	650F
HP 25W Stéréo	169F
HP 80W Stéréo	300F
HP 120W Stéréo	400F
HP 260W Stéréo	900F
Carte Vidéo CIRRUS 5428 VLB	580F
Carte Vidéo ET4000 VLB	650F
Carte Vidéo ET4000 PCI	880F
RAM 1 Mo 70ns	270F
RAM 4 Mo 70ns	990F
RAM 8 Mo 70ns	1900F
Disque Dur 730 Mo	1200F
Disque Dur 1 Giga	1800F

NOS PRIX BAISSENT RÉGULIÈREMENT, SOYEZ MALINS : APPELEZ-NOUS !

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code postal : ....
Ville : ....
Téléphone : ....

Désignation : .... Prix TTC: ....
....
....
....
....
....
....

FRAIS DE PORT PAR PC PROVINCE : 310F – PAR ACCESSOIRE : 80F

HORAIRES :
de 9 h 30 à 19 h 30
sans interruption

Signature obligatoire

* Publicité non contractuelle

• Bon de Commande à retourner à Micro Média, 26, rue Traversière – 75012 PARIS • **Chèque libellé à l'ordre de NEXIA Système**
• Prix indicatifs sous réserve d'erreur d'impression ou typographique. *Dans la limite des stocks disponibles

Comanche vs Werewolf

PC CD-ROM

Bonne ou mauvaise affaire ?

INTERET SEUL	50
INTERET PLUSIEURS	85



+

Huit joueurs en réseau
Prix raisonnable
De l'action de qualité

–

Un graphisme pixellisé
Pas très original

TECHNIQUE	70



Comanche en réseau ? C'est désormais possible grâce à cette version améliorée et plutôt bon marché, compte tenu de la présence d'un «second» jeu dans la boîte.

LORD CASQUE NOIR

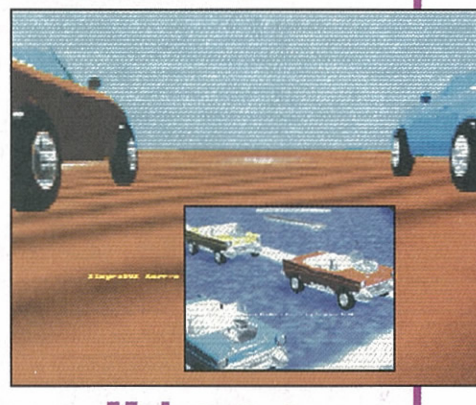


Je me rappelle encore de la tête que j'ai faite la première fois où l'on m'a présenté Comanche. Les yeux ronds comme des rondelles de citron, je n'en revenais pas ! Jamais je n'aurais cru qu'une chose pareille fût possible. Et pourtant... il suffit que quelques mois s'écoulent pour que ce programme fasse figure d'ancêtre. C'est fou la vitesse avec laquelle la technologie progresse. Bon, j'exagère un peu, car si le graphisme paraît très pixellisé, la fluidité de l'animation est sans égale. Reste que le moteur n'a pas évolué, et c'est un peu dommage. Plus proche du shoot'em up que de la véritable simulation, on pouvait reprocher à ce "simulateur" d'hélicoptère un manque d'intérêt à long terme. Aujourd'hui, il en va différemment, car désormais Comanche se joue à plusieurs, à deux par câble et jusqu'à huit en réseau. Pour ce faire, la boîte du jeu comporte deux programmes, Comanche 2.0 et Werewolf, l'équivalent du premier mais vu de la Russie. Dans le cas d'un jeu à plusieurs, soit vous chargez le même programme que les autres (Comanche ou Werewolf) et vous vous battez contre l'ordinateur, soit vous chargez l'un et l'autre des softs sur un nombre si possible égal de participants qui s'affronteront en deux groupes d'opposants. Hormis les modes "multi-joueurs", on retrouve une liste de missions totalement inédites qui intéressera sans nul doute les joueurs solitaires. Vous trouverez le test complet de Comanche dans Joystick n° 45.

EDITEUR : Ubi Soft TÉL. : (1) 48 18 50 00 • NOTICE : VF • NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 8 en réseau • TESTÉ SUR : DX2 66

Alors bonne ou mauvaise affaire ? Malgré son âge, Comanche ne veillit pas trop mal mais cette version n'a réellement d'intérêt que si l'on y joue à plusieurs, auquel cas il s'agit plutôt d'une bonne affaire.





Micro Machines

CDI

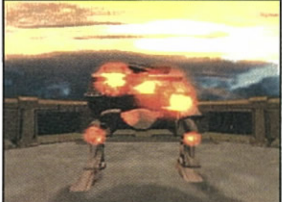
PINKY

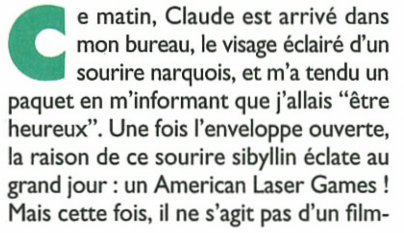
Un "petit" jeu comme Micromachines, ça ne peut pas être raté, pensais-je alors que j'introduisais cette nouvelle adaptation dans le CDi de Joystick. Aucun exploit technique particulièrement difficile à reproduire, l'essentiel du soft étant basé sur un principe des plus simple et une grande jouabilité, que je me disais. C'est alors que j'ai débuté ma première partie. Tiens, chaque course est maintenant précédée d'une mini-séquence en images de synthèse, où sont modélisés les véhicules s'apprêtant à prendre le départ. Sympa ! Et puis, le feu vert s'est allumé. Et j'ai compris que Micromachines sur CDi allait être un soft à oublier bien vite ! Le scrolling est tellement saccadé que s'il était mesuré avec un sismographe, il accuserait certainement 5 ou 6 sur l'échelle de Richter, et l'animation est si lente que l'on a l'impression d'assister à une course entre hérissons grabataires. La seule chose que ce logiciel puisse faire rapidement, c'est rejoindre la première poubelle.

EDITEUR : Philips • TEXTES : VF • DISPONIBLE SUR : PC

TECHNIQUE	20	INTERET	40

TECHNIQUE	60	INTERET	40





Mazer

3DO

Mazer de mazer !

PINKY







Ce matin, Claude est arrivé dans mon bureau, le visage éclairé d'un sourire narquois, et m'a tendu un paquet en m'informant que j'allais "être heureux". Une fois l'enveloppe ouverte, la raison de ce sourire sibyllin éclate au grand jour : un American Laser Games ! Mais cette fois, il ne s'agit pas d'un film-vidéo-interactif-pan-pan-boum-boum. Mazer est un shoot'em up où vous contrôlez un personnage dans un univers restitué en 3D isométrique. Le but est de détruire des robots ennemis, de libérer les otages et d'affronter les boss de fin. Las, le soft souffre de graves défauts : le graphisme est moche, le scrolling saccadé, et surtout le positionnement du personnage douteux. Il est en effet très difficile - 3D iso oblige - d'apprécier les trajectoires de vos tirs ainsi que ceux de vos ennemis, ce qui rend le soft peu jouable, défaut rédhibitoire pour un jeu d'arcade. On s'améliore, chez ALG, mais on n'y est pas encore !

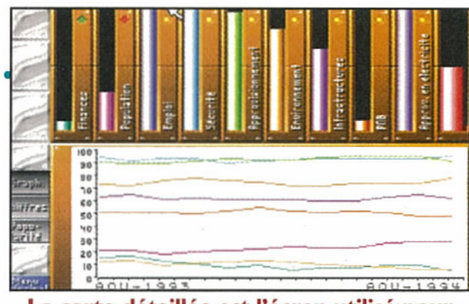
EDITEUR : American Laser Games • TEXTES & VOIX : V.O

Berlin après la chute

PC DISQUETTES, PC CD-ROM

A l'Est, rien de nouveau

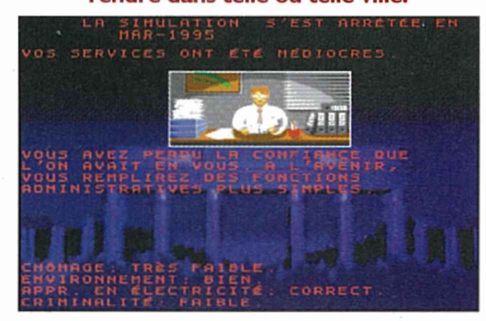




La carte détaillée est l'écran utilisé pour construire de nouveaux bâtiments. On peut faire scroller l'écran afin d'accéder à d'autres parties du terrain.



C'est sur cette carte générale de l'Allemagne que l'on peut choisir de se rendre dans telle ou telle ville.



Merci qui ?

En début de partie, commencez par régler la vitesse au plus bas, et après chaque action, observez ses répercussions grâce aux écrans de statistiques.

Remarques

La version CD-ROM comporte une introduction animée, un éditeur de scénario et apporte une amélioration au niveau de la gestion.



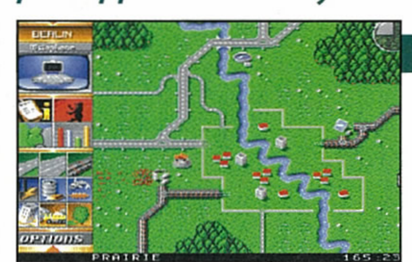
INTERET 70

+
Le thème
La diversité des options
L'interface

-
Les sons (voir encadré)

TECHNIQUE 55

Au début, je pensais appeler cet article "Simchiant" mais à l'usage, Berlin se révèle être un jeu plutôt sympa, qui devrait plaire aux spécialistes de la simulation économique, bien qu'il n'apporte rien de très nouveau par rapport à Sim City.



MOULINEX

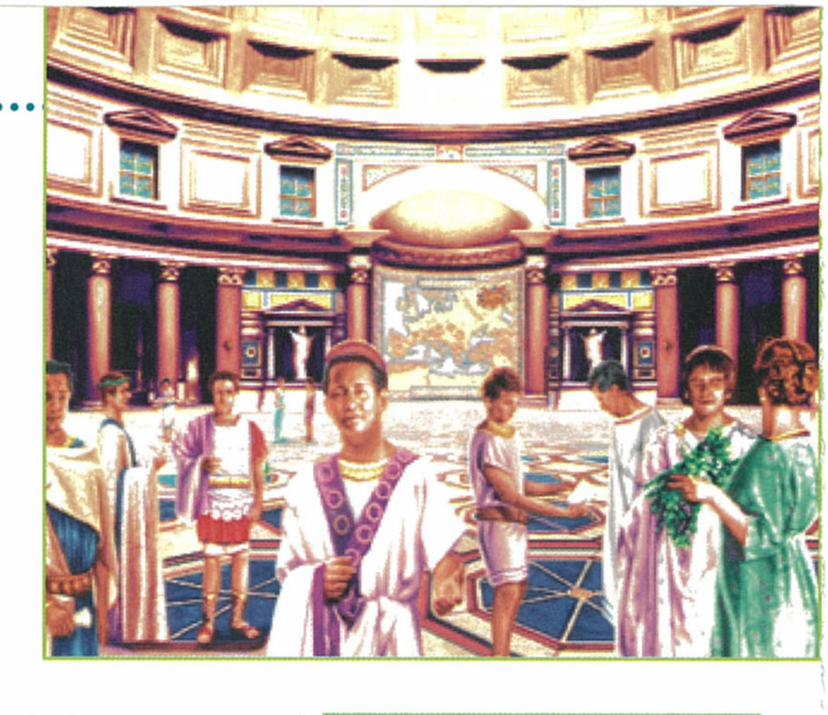
Dans ce jeu, vous allez devoir endosser plusieurs personnalités : chef d'une entreprise de bâtiment, ministre des affaires sociales, délégué à l'environnement. Rien ne sert de vous le cacher plus longtemps, la tâche qui vous incombe est assez ardue, mais finalement moins qu'il n'y paraît car l'interface du jeu est très simple à utiliser. Différents scénarios sont proposés dans le jeu (la version CD propose même un éditeur de scénario) ; mais quel que soit celui choisi, la situation générale tient compte de la réunification des deux Allemagne. Le but de chaque partie sera donc de permettre aux cinq nouveaux Bundeslander de pouvoir accéder à une situation économique viable. Suivant les parties, on partira avec un handicap plus ou moins lourd et des problèmes différents à gérer : chômage, pollution, etc.
N'en déplaise à nos cousins germains, le problème principal du jeu réside dans le fait que tout cela est très allemand. J'entends par là que l'on ne comprend pas toujours les tenants et aboutissants de la politique en vigueur outre-Rhin, même en étant spectateur assidu de Arte. Ce que je ne suis pas. De même, il est difficile de se repérer facilement sur la carte. Je sais, c'est juste une question de géographie, mais il se trouve qu'en France on en connaît plus sur les États-Unis que sur notre voisin immédiat. Pour s'en convaincre, il suffit de regarder n'importe quel épisode de L'inspecteur Derrick. Si je vous dis "rendez-vous au MacDo de la 14ème rue avec le coroner", tout le monde comprend, alors que ça fait référence à un truc qui se passe à des milliers de kilomètres. En revanche, "Frau Schumacher vous attend dans un winestub de la Liebnitzstrasse", ça fait hyper exotique. Ben là, c'est un peu le même principe. Cela dit, excepté ce petit défaut qui n'est pas le fait de l'éditeur, Berlin après la chute est un jeu bien agréable. Certes, on n'y trouve finalement pas de grosses nouveautés par rapport à Sim City, mais au moins peut-on s'amuser à résoudre de nouveaux problèmes, même si le principe reste similaire.

Le syndrome Derrick

Lorsque commence la partie, on se retrouve donc face à une carte de l'Allemagne. Pour gérer les différentes villes, on est en possession d'outils permettant de construire des routes, des chemins de fer et aussi de réguler la production d'énergie : centrale au charbon, nucléaire, solaire. Suivant la façon dont on a configuré la vitesse du jeu, on prend connaissance chaque mois du résultat de ses efforts. De plus, en cours de partie, des informations ponctuelles arrivent par visiophone. Suivant ses moyens, on peut construire de nombreux types de bâtiments. Ici, pas de catastrophe naturelle, mais si les villes sont trop pauvres et ne peuvent faire face aux dépenses, les constructions se dégraderont. Comme dans les jeux du même type, on peut bien entendu à tout moment accéder à divers tableaux récapitulant de façon détaillée les ressources des différentes villes. Ces dernières, représentées en vue de haut sur une carte qu'il est possible de faire scroller, constituent en fait l'écran principal du jeu. On s'en doute, outre l'aspect écologique, très important en Allemagne, c'est surtout la façon de gérer les impôts qui sera déterminante pour gagner.

EDITEUR : Bomico GmbH • GENRE : Simulation économique • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft • TÉLÉPHONE : (1) 48 18 50 00 • TEXTES : français • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIG. RECOMMANDÉE : 486 33 CD-ROM.

Voilà un bon jeu, plus facile d'accès qu'il n'y paraît mais pas très novateur.



Caesar II

PC CD-ROM

Ave Caesar II, testuri te saluant



INTERET 71



Le graphisme
Les combats
Les anims 3D
Le côté réaliste de la chose

\-

Trop semblable au premier
Y a pas Astérix !

TECHNIQUE 75

Voici typiquement le genre de soft qui démontre par A + B que la vitesse à laquelle évoluent les jeux vidéo est proportionnelle à la vitesse de dépassement d'une bonne machine. En effet, Caesar premier du nom était terne, moche et assez lent. Et comme Rome ne s'est pas faite en un jour, le deuxième volet possède une longue durée de vie.

Léo de Urlevan

Vous connaissez Caesar ? Il y a déjà trois ans, vous incarniez le possesseur d'une petite province d'Italie avide d'expansionnisme, mais pour cela il fallait gérer au mieux une cité en partant de rien, muni d'un pécule assez important. Comme dans Sim City, vous deviez plaire à la population en effectuant des choix judicieux, en plaçant les bonnes bâtisses au bon endroit et surtout en les agençant de telle manière qu'elles servent les unes aux autres. Eh bien, dans Caesar 2, vous n'aurez pas vraiment l'impression d'avoir affaire à un nouveau soft, mais plutôt à une version 1.1, tant les actions à effectuer se ressemblent. En effet, mis à part quelques améliorations, surtout en ce qui concerne la jouabilité et le look du produit, c'est bel et bien le même jeu que l'on vous propose là. Arriverez-vous à vos fins ? Car ce n'est pas aussi facile qu'il y paraît.



C'est à partir de cet écran que vous gèrerez votre ville.

Fils de louve

Vous arrivez dans une plaine parsemée de quelques arbres, et il va falloir la transformer en une splendide cité qui fera de vous un homme riche, aimé et respecté dans le monde entier. Enfin pour l'instant, le monde se limite à l'Europe, mais c'est déjà pas mal pour un seul homme. Dès le début de la partie, vous pourrez construire de nombreux bâtiments, histoire de rendre votre ville plus accueillante pour ses futurs habitants. Et ils sont exigeants, les administrés ! Bien évidemment, le premier problème qui se pose pour chaque construction, c'est l'eau. De plus, l'électricité est assez secondaire à cette époque-là. Il vous faudra donc d'abord installer la cité près d'un cours d'eau afin de ne pas réaliser de trop grosses dépenses en aqueducs (les aqueducs sont les ponts qui amenaient l'eau des sources jusqu'aux villes dans la civilisation romaine). Pour pomper l'eau de la rivière, construisez donc un réservoir auquel vous relierez les aqueducs



Une magnifique séquence 3D vous prévient qu'une épidémie vient de se déclencher.

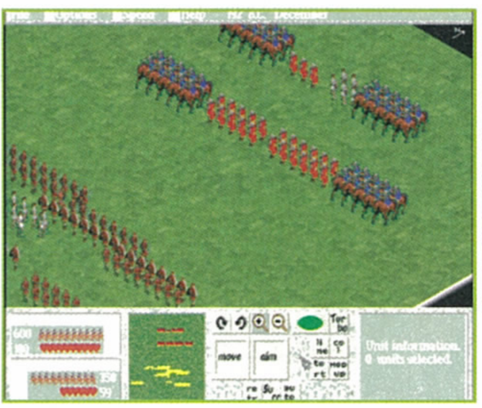








1. Reservoirs d'eau
2. Hôpital
3. Les arènes
4. L'université
5. Une fontaine
6. Les termes
7. Le théâtre
8. La bibliothèque
9. Le cirque
10. Différents commerces
11. Le marché
12. Des belles maisons
13. Le temple
14. Le collège




Un exemple de bataille rangée dans la plus pure tradition de l'époque.

sus-cités. Par la suite, vous relierez ces ponts jusqu'aux bâtiments. Une chance : les batiments adjacents à ceux ainsi irrigués récupèrent un peu d'eau, ce qui permet ainsi de ne pas avoir des centaines de canalisations dans tous les sens. Une autre opportunité s'offre à vous s'il est impossible d'apporter l'eau courante à une construction : le puits. Bien sûr, ce n'est pas aussi efficace que l'irrigation, mais cela s'avère fort pratique quand un bâtiment se retrouve malencontreusement isolé, soit par d'autres bâtiments, soit parce que vous l'avez construit loin de la ville. Ensuite, pour chaque type de construction, il sera très souhaitable de les rapprocher d'autres bâtiments pour obtenir une ville centralisée où vos administrés n'auront pas toute la ville à traverser pour atteindre un point donné. Ces derniers vous paient bien entendu des impôts, mais il vaut mieux que votre ville soit vraiment canon pour que vous commenciez à rentabiliser tout ça. Attention ! si vous augmentez les impôts d'une manière trop brusque et injustifiée, vous regretterez votre geste. Une espèce d'anarchiste foutra purement et simplement le feu à de nombreux bâtiments. Une fois votre ville bien organisée, construisez une armée et partez attaquer les plates-bandes du voisin. Quand vous aurez conquis un terrain, ce ne sera qu'un recommencement car des guerriers ennemis vous attaqueront, et là il faudra défendre votre bien avec l'aide de votre garnison. Une fois le terrain pris ou repris, envahissez d'autres provinces de plus en plus lointaines et confrontez-vous à des ennemis aussi redoutables que célèbres : les Huns, les Carthaginois, les Gaulois. Ces Carthaginois attaqueront sur des éléphants, la grande classe. En revanche, les combats sont vraiment beaux, en 3D isométrique, avec une multitude de petits détails qui rendront vraiment ces scènes magnifiques. En parlant de beauté de jeu, on ne peut pas ne pas parler de ces fabuleuses séquences 3D Studio qui agrémentent bon nombre de vos actions.

Pour ceux qui avaient joué à Caesar premier du nom, il faut qu'ils sachent que les deux softs sont vraiment similaires, pas en ce qui concerne les graphismes bien entendu mais plutôt par rapport à tout ce qui se rapporte à la gestion de la ville. C'est assez frustrant, mais la dernière version intéressera sans doute plus de monde car Caesar était vraiment trop laid pour passionner quelqu'un.

EDITEUR : Impression • **DISTRIBUTEUR** : Sierra • **TEL** : (1) 46 01 46 00 • **TEXTE ET VOIX** : En anglais, 1 joueur • **CONFIG**: 386,4 MO, CD double vitesse, carte video S-VGA •

Caesar 2 serait un des meilleurs jeux du moment s'il ne ressemblait par trop à son prédécesseur. Cela dit, c'est sans aucun doute le plus beau jeu de gestion qu'il m'ait été donné de voir.






- Avant de construire des routes, mettez une dizaine d'hommes chargés de les réparer, cela évitera d'avoir à les reconstruire.
- N'hésitez pas à avoir une armée puissante (1 millier d'hommes).
- Privilégiez l'approvisionnement des batiments en eau.
- Augmentez les impots seulement si votre ville est parfaite et si le terrain vaut cher (40 pieces environ).











Phantasmagoria

PC CD-DOS-WINDOWS



Roberta pète les plombs

Roberta Williams souhaitait créer un logiciel proche des films d'horreur, le pari est tenu. J'envie ceux qui vont découvrir la micro ludique avec un tel produit, mais les joueurs confirmés trouveront ce "film interactif" d'une redoutable simplicité.





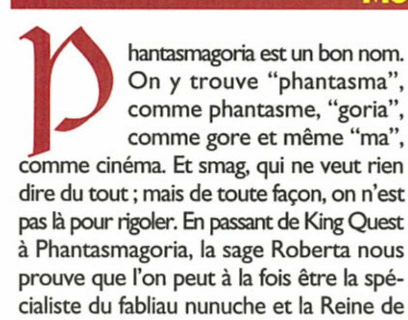






La séquence d'introduction du jeu, animée, met en scène l'héroïne en très mauvaise posture. Ouf ! Tout ça n'était qu'un rêve. Le problème, c'est que le rêve en question est prémonitoire...

MOULINEX



Phantasmagoria est un bon nom. On y trouve "phantasma", comme phantasme, "goria", comme gore et même "ma", comme cinéma. Et smag, qui ne veut rien dire du tout ; mais de toute façon, on n'est pas là pour rigoler. En passant de King Quest à Phantasmagoria, la sage Roberta nous prouve que l'on peut à la fois être la spécialiste du fabliau nunuche et la Reine de l'horreur gothique. Pour l'humour, en revanche, c'est pas encore ça, mais qu'importe, reprenons les choses dans l'ordre.



Carré Blanc

Tout commence lorsque Don et Adrienne, un sympathique jeune couple, s'installent dans une maison isolée,

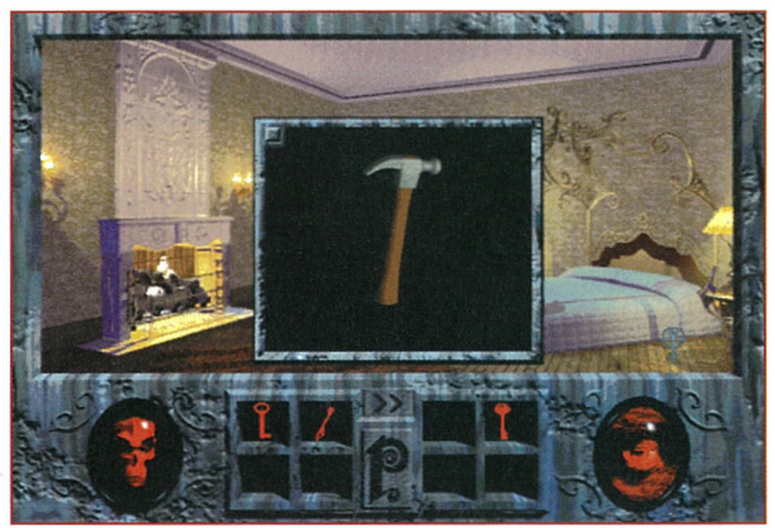
située à l'écart d'un village de bord de mer au nom imprononçable. Lors de sa première nuit dans la demeure, Adrienne fait un terrible cauchemar comme le montre la séquence d'introduction du jeu. C'est à ce moment-là que l'on découvre, d'une part, que la maison semble abriter un hôte indésirable, et d'autre part, qu'Adrienne est vraiment très bien foutue. Qu'on se le dise, Phantasmagoria comporte des scènes pouvant choquer la sensibilité des jeunes spectateurs (la direction n'est pas responsable des vols de sac à main). Sérieusement, c'est vrai que ce jeu est assez hard, voire gore. Vous me direz, c'est normal pour un film d'horreur interactif, mais là, c'est VRAIMENT hard. Pendant la partie, les scènes violentes s'enchaînent crescendo, et à la fin, on peut véritablement parler de viande collée au mur. À propos de viande collée au mur, je vous recommande aussi la scène d'amour qui se passe dans la salle de bains. Certes, Don garde son caleçon, ce qui prouve définitivement que les Américains ne sont pas faits comme nous, mais enfin, la scène est sans équivoque. Que les âmes prudes se rassurent, elles pourront continuer à sécher sur pied en toute quiétude, puisqu'une option, protégée par mot de passe, permet de censurer les scènes les plus "choquantes". Dans ce cas, une ridicule mosaïque se superpose au corps du délit (du désir aussi). On peut trouver ça crétin, mais tout compte fait, mieux vaut laisser le choix à chacun et contenter ainsi les amateurs d'images crues plutôt que de niveler dès le départ pour se retrouver avec un produit édulcoré. C'est très courageux de la part de Sierra d'appeler un chat un chat, en ces temps où le "politically correct" fait des ravages chez nos amis Quaker coincés. Et avec un président qui passe ses vacances en short à la messe, ça ne devrait pas s'arranger dans notre beau pays...
Mais je m'égare...

Sept d'un coup !

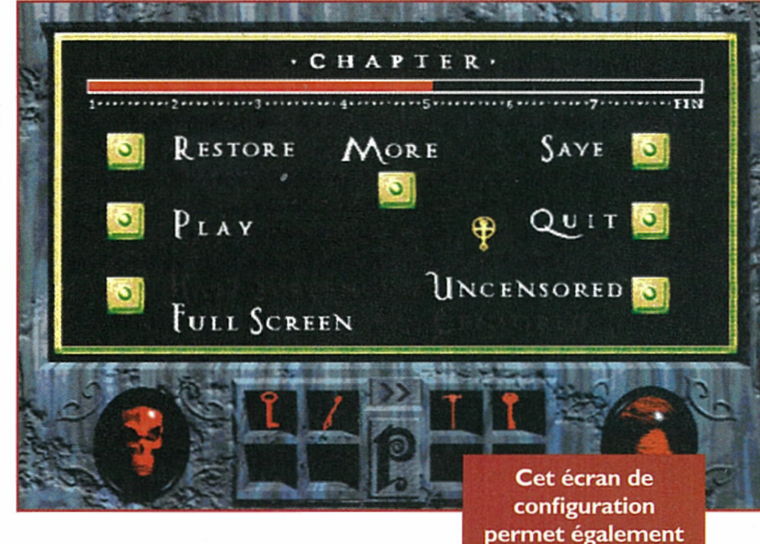
Je n'ai pas l'habitude de m'extasier sur les emballages de jeux, mais là, il faut reconnaître que ça fait un choc de manipuler le petit carnet où sont sagement rangés les sept CD-ROM. Vu de loin, on dirait un album de photos de vacances. Toutefois, tempérons notre enthousiasme, s'il est vrai que le jeu tient sur sept CD-ROM, il faut cependant signaler que de nombreux fichiers sont dupliqués plusieurs fois. Pendant la partie, on évolue dans les mêmes lieux, à savoir la maison, le jardin et la ville. Ce n'est qu'une fois arrivé au sixième chapitre que l'on découvre de nouveaux décors. La multiplicité de CD permet donc surtout de pouvoir jouer sans être obligé de changer de CD à chaque fois que l'on entre dans un lieu déjà visité précédemment. En pratique, chaque CD correspond à un chapitre de l'histoire. À noter que le jeu fonctionne indifféremment sous DOS, Windows 3.1 et Windows 95. Sans trop vouloir déflorer le sujet, disons que le scénario de Phantasmagoria est un mélange de La Maison du Diable et de Shining : pendant la découverte des lieux, le joueur va amener Adrienne à libérer un esprit malfaisant qui aura tôt fait de prendre possession de l'âme de Don. Comme dans Shining, Don va déjanter de plus en plus, le temps passant. Adrienne devra découvrir tout cela et comprendre aussi quels liens existent avec le précédent propriétaire des lieux, un magicien de music-hall ayant assassiné ses différentes femmes.

Video Gratia

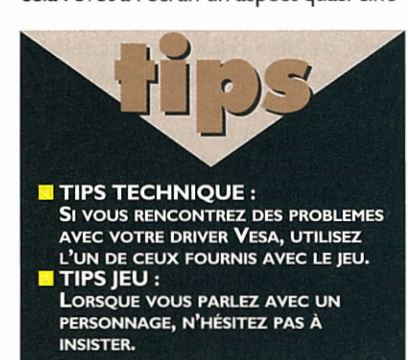
En ce qui concerne l'aspect visuel, Phantasmachin utilise principalement deux techniques. Les décors sont dessinés en 3D et les personnages, filmés en vidéo, sont incrustés dans le décor en question. De temps en temps, on peut également observer des animations non interactives. Dans ce cas, l'écran 3D est remplacé par une vidéo. Suivant la puissance de sa machine, on peut afficher une image détaillée ou non (le mode "non détaillé" affiche une ligne sur deux) et réduire la taille de la vidéo de moitié. Pour bénéficier du mode vidéo plein écran, un 486 66 VLB semble être un minimum. On devra également disposer d'un lecteur CD triple vitesse pour profiter d'animations fluides. Côté rendu, il faut déplorer qu'environ un tiers des scènes non interactives soient desservies par des teintes un peu délavées, aux contours flous. Dans Phantasmagoria, tous les déplacements sont précalculés. Cela signifie qu'on emprunte dans les décors des chemins pré-définis.
Assez curieusement, le dosage des différents types d'images est parfois mal maîtrisé. Lorsque le personnage se déplace dans une pièce ou qu'on passe une porte, l'animation s'arrête avant que l'action soit complètement terminée à l'écran. En revanche, là où il aurait fallu avoir recours à une ellipse, tout est montré : c'est notamment le cas lorsque Adrienne trouve un passage secret dans un mur composé de lattes de bois. On la voit alors se livrer au démontage quasi systématique du mur, latte par latte, ce qui prend une place folle sur le CD alors qu'une scène plus courte eût été tout aussi explicite. Idem lors du démontage d'un mur en briques, quasiment filmé en temps réel.
Comme vous pouvez vous en rendre compte en observant ces pages, tout cela revêt à l'écran un aspect quasi ciné-



Les objets ramassés peuvent être visualisés en 3D. Parfois, ils recellent un mécanisme secret ou une particularité.



Cet écran de configuration permet également de voir à quel rythme on avance dans la partie. A moins d'être complètement crétin, c'est un rythme endiablé.



REMARQUES

Il serait temps que les créateurs de jeux se cassent un peu la tête. Les vieilles demeures hantées et meublées avec goût, on commence à connaître, depuis The7th Guest, The Legacy, voire Myst. Certes, tout cela est fait pour coller au plus près au genre film d'horreur, mais lorsque l'hommage se fait trop présent, on frise le pastiche involontaire.

Phantasmagoria est un mélange de «La maison

Je serai bref...

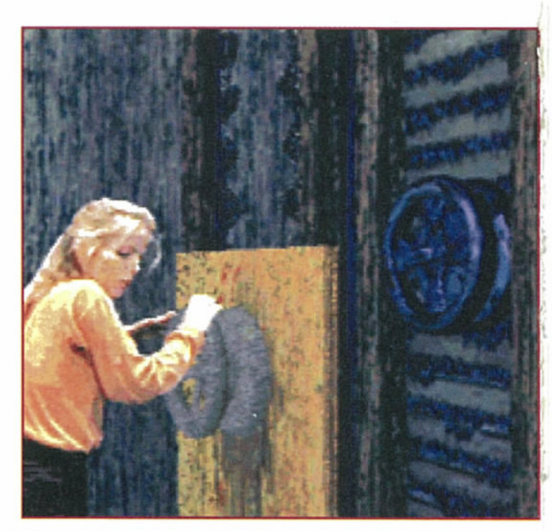
Difficile de juger un tel produit en se basant sur les critères habituels. Comment en effet accepter d'un jeu proposé sur sept CD-ROM - un record - qu'il suffise de 7 ou 8 heures pour en venir à bout, et ce sans tricher ni se presser particulièrement ? 600 Mo de l'heure, il y a de quoi mourir de rire. En plus, c'est pas gratuit. Il est certain que si vous attendez de l'achat d'un jeu un minimum d'amortissement, passez votre chemin. Une fois de plus, voici la preuve que le genre multimédia-interactif-machin-truc est un colosse aux pieds d'argile. Cela dit, s'il est posé dès le départ que l'on n'est pas en présence d'un jeu d'aventure mais d'un "film interactif", il faut reconnaître que Phantasmagoria est une belle production. Bref, qu'on se le dise, c'est dans cette optique, en prenant Phantasmagoria pour ce qu'il est et pas plus, que j'ai fait ce test, ce qui explique la hauteur de la note d'intérêt.



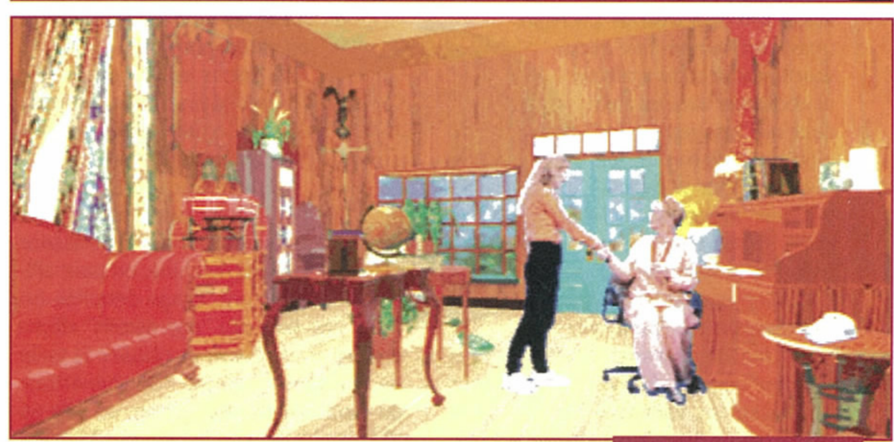
matographique, si l'on excepte la présence d'un menu situé en bas de l'écran, menu particulièrement mastoc en regard de la pauvreté des options proposées. Lorsqu'on déplace le curseur sur l'image, celui-ci change d'aspect suivant qu'il soit ou non possible de se livrer à une action. Nous sommes loin ici de l'interface Sierra traditionnel, et l'on ne trouve que deux types de curseur : une flèche indiquant qu'un déplacement est possible et un curseur rouge, signifiant indifféremment que l'on peut parler à un personnage ou agir sur un élément du décor (prendre un objet, ouvrir une porte, lire un bouquin, etc.). À la fin de la partie, qui survient au bout de huit heures, le style change un peu car le dernier chapitre se joue en temps réel. Une vidéo, cette fois-ci interactive, permet de profiter d'un peu d'action. Comme dans Dragon's Lair, l'ordinateur rend la main au joueur pendant quelques secondes, au cours du défilement du film. Il faut mettre ce court laps de temps à profit pour se livrer à une action simple, comme cliquer sur un objet, se rendre dans une direction précise, etc. Si vous n'utilisez pas l'aide en ligne, accessible à tout moment dans le jeu, il est probable que vous assisterez à la mort de l'héroïne. Attention aux éclaboussures, je vous promets que ça vaut le film d'horreur italien le plus sanglant.

Les Cahiers du Cinéma

Un jeu qui ressemble à un film, c'est sympa ; mais tant qu'à faire, autant respecter quelques règles de base, en l'occurrence celles du découpage des plans lors des champs/contre-champs. Accrochez-vous, je vais être un peu technique, là (il se trouve que j'ai été photographe, avant de débarquer au pays magique des jeux) : les opérateurs de cinéma, lorsqu'ils filment une scène sous différents angles, s'imposent de ne jamais couper une ligne virtuelle, dite "ligne du regard", correspondant à une ligne reliant les yeux de deux interlocuteurs, lors d'un dialogue, ou bien reliant le personnage montré et l'observateur (vous). Là, on transgresse joyeusement cette règle sacrée, ce qui fait qu'on a parfois du mal à se repérer, lorsque la caméra change d'angle. On se pose des tas de question du genre : "C'est quoi, cette porte à gauche ? Ah oui, c'est la porte qui se trouvait derrière Adrienne ! Mais alors, pourquoi la porte est-elle à droite de la petite table devant Adrienne, alors que précédemment on ne voyait pas de table ?" Bref, c'est un peu déconcertant. Autre exemple : si on filme Adrienne et si on la montre regardant vers la droite et qu'au plan suivant, on place la caméra à l'opposé, on devrait voir le personnage qui regarde vers la gauche, c'est logique. Ben là, non, parce qu'Adrienne a bougé. Je chipote, mais même dans le téléfilm brésilien le plus pourri, on ne rencontre jamais ce genre d'erreur. En ce qui concerne les acteurs, mention spéciale à Victoria Morsell (Adrienne), qui joue





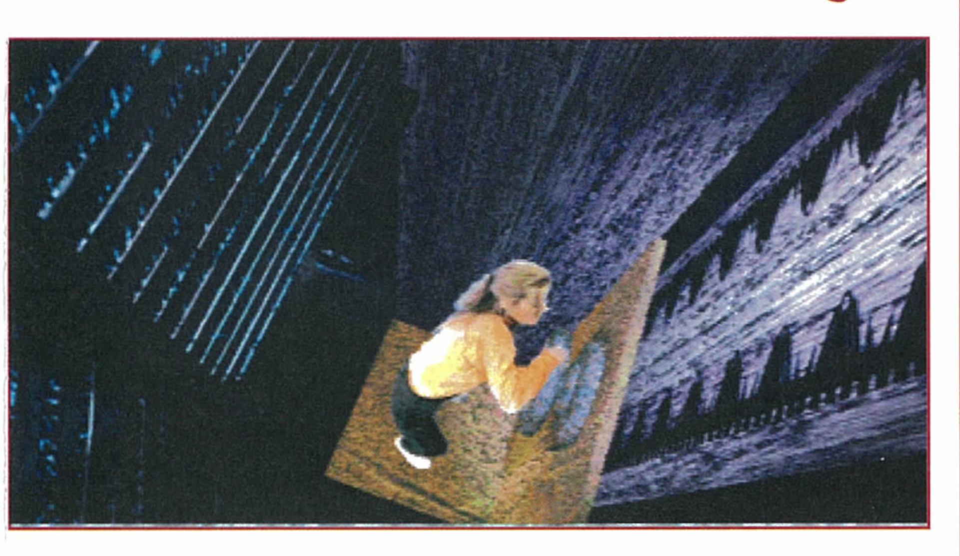




A certains moments du jeu, on voit de curieuses choses dans les miroirs.

Lorsqu'on rencontre un personnage, il est possible de discuter avec lui. Cela dit, pas de dialogue complexe ni de QCM. On clique sur l'interlocuteur et c'est tout.

du Diable» et «Shining».



particulièrement juste. Bon travail aussi pour l'éclairage et le maquillage. En revanche, les costumes sont un peu limites : en une semaine, aucun personnage ne change de fringues ! Petite digression au passage ; si ça continue, les tests de Joystick vont ressembler aux Cahiers du Cinéma.

Alors, c'est bien ou pas ?

Indéniablement, le scénario est bien ficelé, les décors sont très fouillés et le stylisme de l'ensemble est de bon goût. Fantôme ou pas, je me vois bien m'installer dans une telle maison. Si l'on excepte les bruitages, parfois un peu trop discrets (par exemple les personnages se déplacent sans bruit), la bande-son est vraiment excellente. Le thème principal, qui rappelle Carmina Burana, permet de se plonger dans l'ambiance. On pense aussi naturellement aux musiques de certains films d'horreur, comme Inferno ou Suspiria. En ce qui concerne les voix françaises, il faudra attendre pour juger, car nous n'avons pu tester qu'une version US. Espérons que "shit" ne sera pas remplacé par "zut" ou "mince", mais il ne devrait pas y avoir de problème, la localisation du produit étant gérée par Coktel. Bref, Phantasmagoria est vraiment un produit attachant. Reste à savoir si ce produit mérite d'être qualifié de jeu. Comme je le précise dans l'encadré, le débutant reparlera encore de Phantasmagoria dans dix ans avec des trémolos dans la voix, alors que le joueur confirmé aura eu l'impression qu'il s'est fait arnaquer.

GENRE : Film interactif ou tout ce qu'on veut, mais c'est certainement pas un jeu d'aventure • EDITEUR : Sierra • DISTRIBUTEUR : Coktel Vision (1) 46 01 46 00 • TEXTES ET VOIX : VF • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIGURATION : CD double vitesse, 8 Mo RAM, carte son. Compatible lecteur multi CD

C'est beau, plutôt prenant, mais hélas beaucoup trop court et simplet. Pour un joueur confirmé, la résolution de l'aventure est chose faite en deux soirées.

Politically carré





Afin de ne pas choquer les âmes sensibles, une option Censure permet de masquer les scènes érotiques et les scènes gores. Dans ce cas, une mosaïque se superpose à l'image ou à une partie de l'image. Franchement, les scènes érotiques sont de toute façon assez softs mais il faut reconnaître que les scènes violentes sont particulièrement hard. Cela dit, c'est justement l'intérêt de Phantasmagoria, puisqu'il s'agit d'un film d'horreur interactif. Enlevez les scènes en question et il ne reste plus que les aventures peu palpitantes d'un jeune couple. Cela dit, il faut croire que les crétins sont très en forme cette année car plusieurs magasins américains, en dépit de l'option censure - protégée par un mot de passe qui plus est- refusent de vendre le produit.



Le style des objets et la décoration de la maison sont une réussite.



La fin de la partie se déroule en temps réel. Il faut alors utiliser le bon objet au bon moment sinon...



Buried in Time

Mac CD-Rom Mac et PC CD-Rom

Mais quand se cache-t-il ?

Ils ne sont pas légion, ces jeux dont on ne sait pas s'ils sont bons ou s'ils sont mauvais, même après y avoir joué de nombreuses heures. Je sais pas quoi faire... Tiens, v'là un lecteur qui me dit qu'il vient du futur !! Quoi ?!! T'as le Joy 64 ? Génial, j'ai plus qu'à recopier. T'as le CD aussi ? J'en connais plein qui vont être contents. Et ça ? Windows 95 !! Laisse tomber, c'est déjà de l'histoire ancienne.

Léo de Urlevan

C'est vachement bien, les voyages dans le temps : vous voyez, là, je fais que recopier le futur Joystick. J'aurais vraiment rien foutu ce mois-ci ! Dans deux jours, je boucle les 200 pages du journal. Tiens, v'là Big Boss, salut Marc. "Salut Léo, t'as mangé du lion, ces temps-ci, quel rendement ! Ça te dirait de faire un nouveau canard de solutions ? On boucle dans une semaine." Mais pas de problèmes, grand chef. Eeeh, le lecteur, tu pourrais faire un aller-retour pour le mois prochain et me ramener un truc, j'te file les sous. "Aaah ben non, qu'il me répond, dans les voyages temporels, on fait pas ce qu'on veut, comme tu l'expliques si bien dans ton test de Buried in Time. Tiens, j'ai l'impression d'avoir déjà lu ce que je viens de dire !", qu'il me fait comme ça. Bon, ben je suis pas dans la merde moi. Un temps pourri. C'est vrai, le temps, que l'on considère souvent comme la quatrième dimension, ne se quantifie pas de la même manière que les trois premières. Par conséquent, tout ceci est à manier avec précaution. C'est en l'occurrence le cas de notre pauvre héros, qui connaît pourtant bien le sujet car il travaille à la Sécurité Temporelle. Un jour qu'il s'emmerde comme un rat mort chez lui, il vient se voir. Le lui de dans six mois. Notre héros s'annonce donc à lui-même (dialogue ou monologue?), un peu paniqué (tu ou je ?) qu'il va avoir de gros problèmes avec ses employeurs car on va l'accuser d'avoir saboté le passé - ce qui est la faute la plus grave qu'un agent de cette entreprise puisse commettre. C'est comme si, de nos jours, un chef à la Poste avait des compétences : il serait bien entendu évincé sur le champ, ses propres collègues lui jetteraient des pierres à la figure. Rassurez vous, il n'y en a pas, ça se saurait. Notre héros devra donc remettre les pendules à l'heure, si je puis me permettre l'expression. Pour prouver son innocence, il devra traverser plusieurs époques, dans des endroits chargés d'histoire. Vous serez donc amené à découvrir la civilisation Maya aux alentours de l'An 1000, le château Gaillard en France au XIIIe siècle et l'atelier de Léonard de Vinci. Il y a encore une autre époque, le XXIIIe siècle.



Vraiment interactif

Ce jeu est la suite de The Journeyman Project (testé dans le n° 44). Ça fait donc deux ans. Et alors ? Et ben, on s'en fout un peu quoi, car les deux jeux n'ont strictement rien à voir mis à part le scénario qui implique les mêmes rôles. Progrès oblige, les vidéos sont incomparables, malheureusement, c'est toujours du temps réel, et de ce point de vue-là ça perd un peu de son intérêt ;

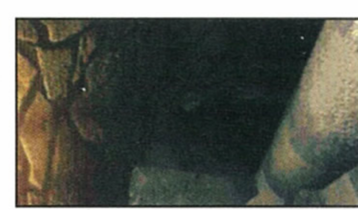




REMARQUES

Les versions PC et MacIntosh sont rigoureusement identiques mais le programme a été optimisé pour Power Mac.

Pour faire tourner Buried in Time en plus de 256 couleurs, il vous faudra plus de 8 mégas.





car des vidéos - cela dit, on joue vraiment, pas comme dans Phantasmagoria - ça fait un moment qu'il y en a une pléthore. En fait, l'intérêt est ailleurs. Autant JP était linéaire - ce que l'on peut reprocher à un nombre incalculable de jeux - autant B.I.T. est un logiciel où l'on se sent libre. On en a marre d'une époque ? Hop, on va résoudre les énigmes d'une autre. Les missions à accomplir sont très précises, et il n'y a pas d'actions extravagantes, tout reste vraiment logique. Là où les joueurs bloqueront un peu, c'est sur l'interface et la compréhension des commandes. Ce jeu a été testé en anglais, version dix malabars dans la bouche ; mais fort heureusement pour les petits Frenchies, le jeu est en cours de tradoche donc je ne peux que vous encourager à attendre un peu pour pouvoir choisir la version française. Hormis cela, on a un peu de mal à s'habituer aux commandes lors de la prise en main : qu'est-ce que c'est que ce module de traduction et ce menu de preuves ? C'est en fait très simple. Le joueur est accusé d'avoir déformé le temps. Or, c'est faux, on le sait bien : il glandait devant la télé. Il faut donc qu'il prouve son innocence avant de se faire arrêter et prendre le problème à la base : retourner aux époques susceptibles de lui donner des renseignements, et démontrer ainsi à ses futurs accusateurs l'inexactitude de leurs soupçons. Vous devrez collecter six objets (des anachronismes en fait) rendant caduques leurs théories. En ce qui concerne l'option de traduction, cela tombe sous le sens. Vous n'êtes pas sans ignorer la complexité de l'écriture maya, du latin ou du français (ben si : "dance sur le bon rub a dub style" par exemple, j'ai beaucoup de mal). Il suffit que vous activiez un des composants informatiques de votre scaphandre pour avoir la traduction. C'est un peu comme si vous aviez le robot protocolaire Z6PO, en beaucoup moins pénible. Ce scaphandre est une pure merveille technologique ; c'est lui qui vous permet de voyager dans le temps. En outre, quand vous êtes dans un endroit sans air, vous pouvez tout de même respirer grâce à un module qui a au préalable emmagasiné de l'oxygène et qui se recharge quand il y a de l'air. Grâce à votre combinaison, vous pouvez aussi devenir invisible, ce qui est assez pratique quand vous ne voulez pas être vu de vos ennemis. Dans le temps, vous n'aurez d'ailleurs que des ennemis car votre accoutrement peut éveiller la méfiance des gens les plus tolérants. Les missions que vous devrez accomplir sont vraiment passionnantes, et c'est en cela que le logiciel se démarque de JP. Pour l'exemple, dans l'époque de Léonard de Vinci, vous devrez savoir ce que ce dernier a fait dans l'année 1487, car la période 82-89 est assez trouble dans sa chronologie, on ne sait pas trop ce qu'il bricolait et les services dans lesquels vous travaillez sont curieux de connaître toute l'Histoire.







Graphiquement parlant, BIT est vraiment très beau : les vidéos, pour peu que l'on possède une carte vidéo efficace, sont très fluides dans une fenêtre de jeu assez grande ; et les images fixes, quand vous mourrez, sont magnifiques. Pour ne rien gâcher, les acteurs jouent bien, notamment le présentateur des infos qui fait plus vrai que nature, on se croirait sur CNN. On est bien loin des programmeurs qui s'incrustent dans le film pour pouvoir dire à leur famille qu'ils sont des acteurs ! Bon ben voilà, j'ai fini de recopier mon article directement du prochain numéro, je vais y jouer un peu pour me conforter dans mon idée... Ah oui, ça y est, j'y ai joué, je suis d'accord avec moi-même.

EDITEUR : Sanctuary Woods • DISTRIBUTEUR : US Gold • TÉL : (1) 41 06 96 70 • TEXTE ET VOIX : en français (jeu testé en anglais) sur PC, en VO sur MAC. • CONFIG PC : 486 DX 33, Windows, Cd double vitesse, 8 MO mini. • CONFIG MAC: 68040, 8Mo Ram, 15Mo Disque Dur, 640x480 en milliers de couleurs, CD 2x



- Au chateau Gaillard, récupérez la fleche sur le corps du garde.
- Chez Léonard de Vinci, utilisez votre décodeur sur la machine à leviers et sélectionnez : "déverrouillage" et "haut".
- Regardez les pubs et prenez les numéros des produits. Utilisez ces memes numéros sur le duplicateur.

Si la traduction est à la hauteur, Bit devrait sans nul doute être un très bon soft, le scénario s'avère fort complexe. Cependant il requiert une grosse config pour tourner parfaitement.



INTERET	88
PC	
+	Le scénario L'architecture des lieux, notamment le château Les actions sont logiques
–	Il faut une grosse config Très difficile en anglais
MAC	
+	Graphisme superbe Ambiance sonore excellente 2 modes (Aventure ou Promenade) En anglais
–	Fenêtre de jeu un peu petite (vidéos) Interface un peu lente (flèches de déplacement, gestion de l'inventaire)
TECHNIQUE	75

Battle Beast

PC CD-ROM / WINDOWS 3.1 WINDOWS 95

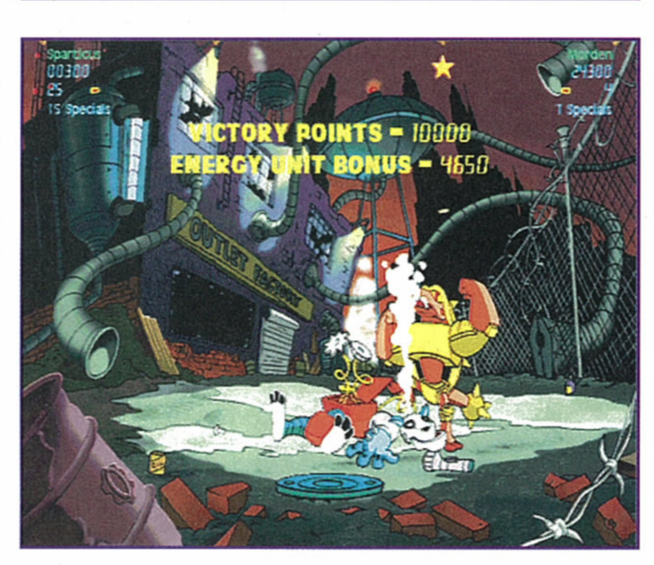
Quand "combattant" rime avec "hilarant" !



PINKY

Lorsqu'un éditeur aussi décalé que 7th Level s'attaque aux beat'em up, il en résulte un logiciel des plus délirant, qui apporte une saine touche de fraîcheur dans un style de logiciels qui ne se prête habituellement pas franchement à la rigolade.





Ils commencent à être rudement intéressants, les petits gars de chez 7th Level ! Leur premier logiciel, Monty Python's Complete Waste of Time, avait déjà suscité, dans les rangs des PCistes, d'intenses séances d'hilarité. Mais à l'annonce de leur second opus, un beat'em up au nom très évocateur de Battle Beast, on ne pouvait s'empêcher de s'interroger sur l'orientation prise par l'éditeur. 7th Level en était-il venu à se prendre au sérieux, allait-il entrer dans le rang ? Battle Beast est bien au contraire arrivé comme le plus cinglant des démentis !

Les crapauds se marrent

Les crapauds envahissent la Terre ! Sous la houlette du sinistre Toadman, une race de batraciens mutants assoiffés de sang déferlent dans les rues, prenant d'assaut tous les malheureux croisant leur chemin. Pour remédier à cet épineux problème, le gouvernement crée un laboratoire à même de transformer le plus doux et inoffensif des animaux de compagnie en une bête féroce harnachée dans une armure de combat, une Battle Beast. Ces créatures ont pour mission de sillonner les rues à la recherche du moindre crapaud et de l'exterminer, un véritable chemin de crôa pour les batraciens. Là où ça se gâte, c'est que l'infâme Toadman s'introduit en douce dans le labo et reprogramme les Battle Beast pour qu'elles s'affrontent entre elles. Ce sont ces combats que vous allez mener en sélectionnant au préalable la bête de votre choix. Voilà pour l'historique, qui vous est conté au travers de petits dessins animés à mourir de rire. On y voit les crapauds terroriser les habitants, dissimulés dans les baignoires, ham-



Alerte ! L'infâme Toadman et son âme damnée viennent de s'introduire en douce dans l'usine à Battles Beasts, et ils vont mettre la pagaille dans le programme central !



Les guerriers ne paient pas de mine, hein ? Voilà pourtant en quoi ils se transforment en une fraction de seconde !

burgers ou glaces à la fraise. Entre chacune des luttes que vous allez mener, vous aurez droit à d'autres de ces séquences, très nombreuses, ainsi que de courts briefings du général Yment, tout aussi amusants. Voilà pour l'environnement de Battle Beast, incontestablement marqué de la griffe "7th Level". Mais au fait, il s'agit d'un beat'em up, d'un jeu d'arcade, aussi serait-il plus que temps de voir à quoi ressemblent les scènes d'action proprement dites.

Dr Jekyll et Mr Hyde

Il est bon à ce sujet de signaler au préalable que Battle Beast tourne sous Windows 3.1, ce qui le dote par conséquent d'un graphisme en S-VGA du meilleur aloi. Avant de débuter un combat, le logiciel vous propose de choisir votre guerrier parmi six possibilités. À première vue, on croit être de retour devant un remake de Brutal tant les "combattants" paraissent inoffensifs. Il y a là un petit chien, une tortue, un rat, rien qui paraisse vraiment capable de semer la terreur dans les environs. Mais attention, d'une simple pression simultanée sur les deux boutons du joypad, v'là-t-y pas que ces doux animaux de compagnies se transforment en robots surarmés du type Goldorak. Leur palette de coups, jusque-là assez ridicule (genre "j'ouvre la gueule et un gant de boxe monté sur ressort en jaillit pour bourrer le pif de mon adversaire") devient bien plus proche de ce à quoi on est accoutumé. Il existe même des coups spéciaux d'une efficacité redoutable ! Mais il faut voir la tête que font les monstres lorsqu'ils se prennent un pain pour comprendre que, même là, le classicisme n'est pas de mise. Les expressions affichées par les guerriers de métal sont en effet dignes d'un dessin animé des plus comique, et l'on voit bien, une fois de plus, que B.B ne se prend pas au sérieux. Côté réalisation, si l'on peut dire du plus grand bien du graphisme, en revanche l'animation est un ton en dessous. Entendons-nous bien, ce n'est pas que le soft rame, mais Windows oblige, il est préférable de disposer d'une bonne configuration. Si tel n'est pas votre cas, vous pourrez cependant toujours désactiver les animations d'arrière-plan pour gagner en célérité. L'ambiance sonore est elle aussi excellente, avec de bonnes musiques et surtout des bruitages venant renforcer tous les effets comiques. Quand vient l'heure du bilan, nous voilà donc en présence d'un logiciel rigolo, techniquement irréprochable, mais auquel les irréductibles du beat'em up reprocheront sans doute le faible nombre de combattants, et de fait une durée de vie quelque peu succincte. Mais avant d'en voir le bout, que de rigolades en perspective !

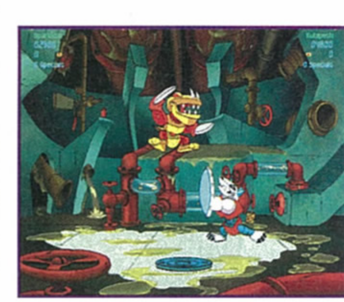


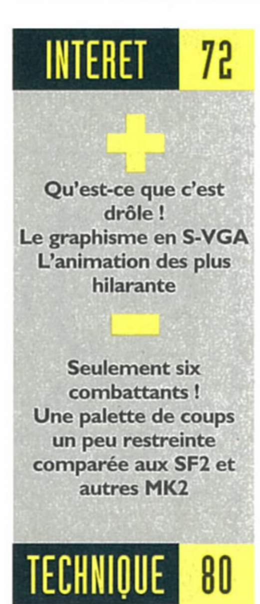
Pourvu que vous ayez écrabouillé, en début de stage, suffisamment de crapauds, vous disposerez ensuite de munitions fort utiles à distance !

EDITEUR : 7 th Level • TEL : (1) 48 18 50 00 DISTRIBUTEUR : Ubi Soft • JOUEURS : 2 • TEXTE ET VOIX : VO • CONFIGURATION MINIMALE : 486DX 33, 8 MO DE Ram • GENRE : Beat'em up •

Un beat'em up très original et drôle, un peu affligé toutefois par une durée de vie un peu faible.









PC CD-ROM

Jurassic Claque

Plus grosse vente de jeux d'arcade de l'année 1994, Primal Rage se voit adapté sur PC. Le résultat est étonnant. Un jeu rapide, une maniabilité parfaite, une animation sans faille, ce nouveau beat'em up frappe vraiment très fort. Aïe !

LORD CASQUE EN PIERRE

L'histoire débute quelques millions d'années après le Big Bang. Alors que l'univers ne cesse de s'étendre, il est une petite planète sur laquelle la vie commence ses premiers pas. De molécules en molécules, de bactéries en bactéries, de microbes en microbes, elle se propage au milieu d'une faune et d'une flore de plus en plus dense. Nous sommes vendredi treize de l'An moins huit millions. Deux soucoupes volantes survolent cette planète nouvelle dans l'espoir de la coloniser. Au bout de quelques heures d'exploration, l'un des deux vaisseaux, attiré par la couleur jaune des pommiers, décide de se poser sur une clairière proche. Il est rapidement rejoint par le second. Les deux pilotes descendent de leur engin et se mettent à courir au ralenti l'un vers l'autre... «Adam !», «Eve... Enfin, je te retrouve!». Ainsi débute l'histoire de l'Humanité. Si, c'est comme ça que ça c'est passé, même qu'après ils sont allés chez Mac Donald à cause du menu Space Mountain. Si c'est ça, j'en suis sûr, je l'ai lu dans "Ici Paris». Même qu'Eve a pris une Gausette aux pommes et que ça a foutu une merde pas possible... Bref, le mécanisme s'accélère, tout cela pour arriver à l'an 2001. Nous sommes encore un vendredi treize, et une énorme météorite percute la Terre, anéantissant par là même toutes sortes de vies telles que nous les connaissons. Le choc libère cependant sept forces mystiques prenant immédiatement la forme de dinosaures. Ces sept forces sont en fait sept dieux libérés de leur prison et qui vont tenter de prendre le contrôle total de cette nouvelle Terre après s'être approprié chacun un continent. C'est là que vous intervenez. Il faut remettre de l'ordre dans tout ça, que diable. Allez, hop, au travail !

Coups durs

Au cas où vous ne l'auriez toujours pas compris, Primal Rage entre dans la catégorie des beat'em up. Quoi de plus classique qu'un beat'em up si ce n'est un autre beat'em up ? Quoi, la guitare ? C'était une blague, comme ça, en passant (NDLR : guitare classique). Primal Rage se distingue pourtant de ses concurrents par son originalité, mais surtout par la qualité de sa réalisation. Commençons par l'installation du produit. Le menu de démarrage vous propose plusieurs sortes d'installation dont une nécessitant quelque 35 mégas de disque dur. Dans ce cas précis, le jeu se trouve entièrement sur le skeudur, ce qui réduit considérablement les temps d'accès.



Chaque monstre possède son propre continent. Pour vaincre, il faut reprendre le contrôle de toutes les terres, suite à quoi vous pourrez rencontrez le boss de fin.



Après une présentation très sommaire, le premier menu pointe le bout de son nez. Il permet de paramétrer plein de trucs plus ou moins importants pour le jeu. Je passe volontairement sur le réglage des cartes sons et autres broutilles pour arriver directement au niveau de difficulté ajustable sur une échelle de 12. Ce large éventail permet au débutant de se familiariser avec ce style de soft sans aucune difficulté. Au niveau 1, l'ordinateur est si faible qu'il pourra essayer à loisir tous les coups spéciaux d'une réalisation parfois délicate. Il est aussi possible, en vrac, de régler le nombre de Round, leur durée, le handicap des deux joueurs et le type de contrôle utilisé (du clavier jusqu'à la manette quatre boutons). La meilleure maniabilité est bien sûr obtenue avec un joypad à quatre boutons, et mieux vaut proscrire l'utilisation de joysticks analogiques peu adaptés à ce style de programme au profit du maniement au clavier. Cela dit, venons-en aux différents modes de jeux.

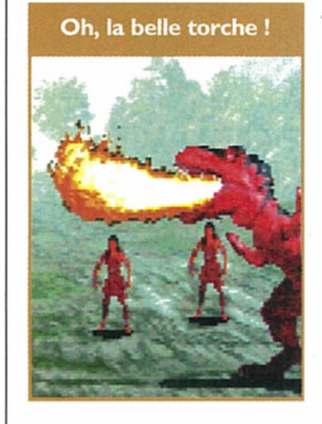
À deux, c'est mieux !

Le premier ne prévoit la présence que d'un seul joueur humain et lui propose de choisir un gros stremon plein d'écailles qui pue. Le joueur doit dès lors combattre les sept autres créatures afin d'accéder au niveau bonus puis au combat final. À n'importe quel moment de la partie, un second joueur humain peut s'incruster en prenant la place de l'ordinateur, suite à quoi le jeu se transforme en partie à deux. Ce dernier mode est assurément le plus intéressant. Du reste, le but diffère quelque peu puisqu'il s'agit dans ce cas de conquérir le maximum de territoires et d'amasser le plus grand nombre d'admirateurs, petits humains rescapés du cataclysme qui n'ont pour hobby que de soutenir la bête la plus puissante et de la vénérer. Le chiffre de ces groupies augmente d'autant plus que vous combattez spectaculairement. Le troisième mode de jeu est quant à lui plus original. Dans l'épreuve d'endurance, s'il en est, chaque humain choisit quatre dinosaures. Lorsque la première bestiole de l'un des participants crève lamentablement dans d'atroces douleurs, elle est immédiatement remplacée par l'une des trois autres sélectionnées au départ, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus le moindre survivant d'un côté ou de l'autre. Je vous raconte pas le mal de poignet après ce style de challenge ! Notez enfin que le soft vous propose de vous entraîner avec l'adversaire de votre choix.



Lorsqu'un dino s'écroule par terre, on peut apercevoir la terre gicler sous son poids. Les auteurs ont juste oublié qu'un continent était recouvert de glace.

Oh, la belle torche !



Coups spéciaux et fatalités

Chaque participant possède une barre d'énergie et une barre de vie, la première vous renseignant sur votre état de santé et la seconde sur votre réserve d'énergie, nécessaire aux coups spéciaux. «Les coups, ça fait mal !», nous dit Johnny dans sa chanson, surtout dans Primal Rage. Avec plus d'une trentaine de prises réellement effectives,



L'un des moments les plus délicats. Utilisez votre arme spéciale pour couper la tête du dragon en faisant surtout attention de ne pas avancer.



- Allez, je vous donne une petite fatalité, comme ça, juste pour rire. Ça fonctionne pour Armadon, et ça donne avec une manette quatre boutons : tous les boutons appuyés + Avant, Bas, Arriere, Avant, Avant.
- Allez, une autre pour déconner à donf, celui-là pour Blizzard : boutons 1+2+4 et Bas, Bas, Arriere, Haut, Avant.
- Allez, une autre pour chialer de bonheur, toujours pour Blizzard : tous les boutons appuyés + Bas, Bas, Bas, Bas, Haut.
- Allez, un autre pour me fendre la poire, mais juste moi, pas vous : 1+4+Bas+... ah, ah, non celle-là, elle est juste pour moi, je vous l'avais dit, désolé... eheh.



Le trombinosaure



ARMADON
Odeur : il sent un peu le pourri
Nbr de coups spéciaux : 9
Nbr de Fatalités : 3
Coups favoris : le Bed-O-Nail, le Flying Spikes et le Gut Gouger
Signe particulier : Il a des coups puissants. Sa technique n'a rien d'extraordinaire. Il se sert néanmoins de ses membres de charmante façon.



BLIZZARD
Odeur : Aucune
Nbr de coups spéciaux : 10
Nbr de Fatalités : 3
Coups favoris : Le Air Throw, le Freeze Breath, et le Ice Geyser
Signe particulier : Le plus puissant des stremons, à mon goût. Il maîtrise parfaitement la glace et gèle ses adversaires pour mieux les briser.



CHAOS
Odeur : Ses pieds sentent très mauvais
Nbr de coups spéciaux : 8
Nbr de Fatalités : 3
Coups favoris : Battering Ram, Fart of Fury et Flying butt-Slam
Signe particulier : Des coups spéciaux difficiles à faire, mais efficaces. Il se met en boule par exemple, tel un hérisson se protégeant.



DIABLO
Odeur : Il sent de la bouche, un peu comme s'il avait sucé les pieds de Chaos.
Nbr de coups spéciaux : 8
Nbr de Fatalités : 3
Coups favoris : Fireball, Hot foot et Inferno flash
Signe particulier : Très facile à manier, il est aussi pyromane. Un vrai petit dragon qui crache du feu sans arrêt. Facile et dangereux, qui plus est.



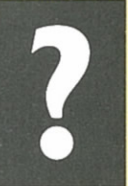
SAURON
Odeur : Nauséabonde
Nbr de coups spéciaux : 8
Nbr de Fatalités : 3
Coups favoris : Cranium Crusher, Earthquake stomp et Leaping bone bash
Signe particulier : Lui aussi, très simple à diriger. Coups spéciaux faciles. Sa faculté à faire trembler la Terre n'est guère convaincante.



TALON
Odeur : Il sent le poisson
Nbr de coups spéciaux : 7
Nbr de Fatalités : 3
Coups favoris : Le Brain basher, le Face ripper, Frantic Fury
Signe particulier : Il aime la cervelle, et ses coups lui permettent d'en manger par kilos entiers. Il s'agrippe sur le visage de l'autre et ne le lâche plus.

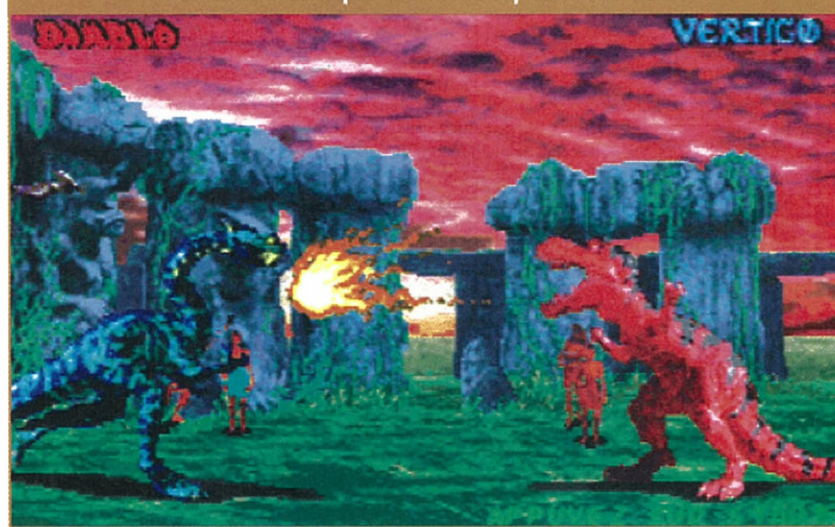


VERTIGO
Odeur : L'éther, il sent l'éther.
Nbr de coups spéciaux : 9
Nbr de Fatalités : 3
Coups favoris : Air Teleport, Come Slither, Scorpion Sting
Signe particulier : Il adore se téléporter et jouer avec sa grande queue que tout le monde lui envie d'ailleurs.



INCOGNITO
Comme dans chaque beat'm up qui se respecte, vous aurez droit à un gros molosse rudement costaud en guise de boss de fin. Allez savoir quelle tronche il a ce gros tas. Je vous en laisse la surprise.

Et une petite boulette, une. Les décors sont variés et le rendu relativement correct, surtout si on le compare à son principal concurrent, Mortal Kombat avec lequel il a beaucoup de similitudes.



maîtriser parfaitement chaque personnage n'est pas chose aisée. Et pour cause... vous disposez pour votre plus grand bonheur de 7 à 9 coups spéciaux par entité sur lesquels viennent s'ajouter 2 à 3 fatalités. Les coups spéciaux s'obtiennent à l'aide de combinaisons plus ou moins aisées de touches. Les fatalités sont disponibles uniquement lorsque vous êtes sur le point de mourir, au moment où votre barre de vie se met à clignoter. Une combinaison encore plus compliquée et secrète libère une putain de méga dose d'adrénaline permettant de vous en tirer en provoquant un enchaînement de prises spectaculaires quasi imparables. Le problème, c'est que c'est réellement difficile à faire, les accros de Mortal Kombat 2 savent de quoi je parle. N'empêche qu'après un bon nombre d'heures d'entraînement, c'est l'éclate totale. La maniabilité est excellente et n'a quasiment pas d'égale sur PC. Les mouvements sont bien décomposés, et le moteur gérant l'association des coups ne trahit jamais le joueur. Une vraie horloge, je vous dis. L'animation est tout aussi convaincante avec une fluidité impressionnante, même sur un ordinateur de type 486 DX2 66, voire DX33, pour peu que votre carte vidéo tienne la route. Malgré l'utilisation du mode VGA, les écrans ne sont jamais fouillis. On distingue nettement les positions et les coups portés, grâce à un choix judicieux de couleurs et à des personnages bien digitalisés. Il faut en effet savoir qu'à l'instar de Mortal Kombat, l'animation des monstres a été entièrement filmée à partir de marionnettes. Des centaines et des centaines d'images digitales composent ainsi une suite de mouvements très «réalistes». Autant Mortal Kombat a-t-il été bien fait, autant Primal Rage est très très bien fait. Non seulement c'est fluide, mais c'est en plus rapide, très rapide. Les enchaînements de coups fusent à une vitesse folle, et le sang gicle en geyser. Ça pour y avoir du sang, il y en a... des mares entières. Que dis-je, des mares, des océans oui ! Que dis-je, des conneries oui ! Non mais où est-ce que j'ai vu jouer ça moi, des océans de sang. N'importe quoi le gars ! Les plus sensibles peuvent supprimer les détails sanglants à l'aide d'une option, du moins dans le jeu, pas dans le texte. La preuve, regardez : Armadon s'approche de Diablo, les ongles des pattes tous retournés et l'œil gauche crevé, mais crevé au moins dix fois de suite. Diablo ne voit plus trop lui non plus, car un bout de cervelle pendouille devant ses yeux. Mais c'est pas grave, il y va à tâtons et parvient à choper l'oreille d'Armadon... sans savoir de quoi il s'agit, il tire violemment. Mais il dérape. C'est-à-dire qu'avec trois doigts de moins, c'est pas simple. Mais l'oreille faiblit et un fin filet de sang s'échappe, éclaboussant du coup son autre œil qui commence lui aussi à se crever sous la pression du jet. Arggghhhh ! Diablo redouble de violence. Il enfonce son pied à travers le ventre de l'autre, qui, en reculant, lui arrache la jambe.... Mais il n'a pas dit sont dernier mot, il revient vers Armadon à la nage. C'est que le



Au théâtre ce soir

Les effets produits par les coups spéciaux sont très spectaculaires. Au vu du nombre impressionnant de possibilités, il m'est impossible de tous vous les montrer. Voici un échantillon des plus spectaculaire :


Ice Geyser by Blizzard


Inferno Flash by Diablo


Pulveriser by Diablo


Cranium Crusher by Sauron


Punching Bag by Blizzard


Mega Charge by Armadon


Voodoo Spell by Vertigo


Face Ripper by Talon



niveau du sang n'arrête pas de monter. Diablo boit la tasse. Bon sang, si je puis dire, c'est qu'il n'y a pas que du sang dans cette mare, il y a aussi des excréments, de la transpiration, l'odeur des pieds... Brough, bon j'arrête, je vais gerber. Et puis après tout, ce ne sont que de vulgaire bestioles. Elles peuvent toujours crever, on s'en tape. Viennent se greffer là dessus une multitude de scrolling parallaxes donnant un effet de profondeur saisissant et de sublimes décors. Enfin, sublimes, ne vous attendez pas quand même à l'incroyable qualité des écrans de Battle Beast testé dans ce numéro par Pinky notre ami. L'action donne naissance à toutes sortes de bruitages que je me garderai bien de vous écrire... quoique, je vais essayé. Brraaaaaeueueuuuuurrrrrrkkkkkkkwww wwwwoooorr... et merde, je savais bien que ça pouvait pas s'écrire. Il y a bien quelques musiques de fond, mais dans de tels cris de souffrance, comment en apprécier la composition ? Donc, il y a de la musique, mais c'est pas très important. Bref, tous ces ingrédients donnent un résultat assez impressionnant, et force est de constater que Primal Rage est un excellent beat'em up, assurément le meilleur. Si vous êtes amateur du genre, allez les gars, c'est pas d'la daube, loin s'en faut.

EDITEUR : Time Warner Interactive • NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2 NOTICE : VF • CONFIGURATION MINIMUM : 486 DX 33, 4 Mo de Ram. • TESTE SUR : 486 DX2 66 •

Un superbe shoot'em up qui s'impose comme LE jeu de baston pour PC. Les pros en auront pour leur argent, c'est moi qui vous le dis. C'est plus ça que je dis.





Ball Z, The Director's Cut

3DO



Deux exemples de coups spéciaux : tandis que Bokaboka tape sur son adversaire à l'aide de son gourdin jusqu'à le réduire en une boule, avant de l'envoyer au loin comme une balle de golf, Mue Myu, elle, lui donne carrément une fessée !

Attention ! Jouer aux billes peut être très dangereux !

Voilà un beat'em up des plus atypique ! Avec ses personnages entièrement constitués de sphères, Ball Z vous propose un défi intéressant.

INTERET 68

+

L'animation est excellente. Les coups spéciaux très drôles

–

L'aspect des persos est bizarre
C'est parfois un peu fouillis

TECHNIQUE 72

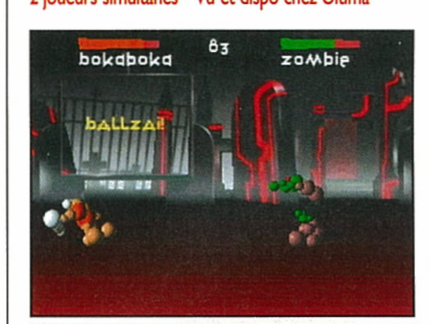
PINKY

Houlà ! J'ai déjà vu dans ma vie des tentatives de récupération commerciale d'un nom en vogue, mais celle-là est particulièrement étonnante. Comment, en effet, ne pas penser à la célébrissime série de dessins animés nippons Dragon Ball Z, à la lecture du titre de ce logiciel ? P.F. Magic compte-t-il sur l'amalgame pour qu'une horde de gamins surexcités sortent leur portefeuille à la seule lecture de son patronyme ? Ou s'agit-il tout simplement d'une erreur ? Nul ne peut le dire, mais ce qui est sûr, c'est que Ball Z et DBZ ont bien une chose en commun : la baston !

Michelin Vs Michelin

C'est bien en effet un nouveau beat'em up sur 3DO que nous propose Panasonic avec ce nouveau logiciel. Beat'em up certes, mais assez différent de tout ce que l'on a pu voir jusqu'à présent sur ce standard. Là où Samurai Shodown ou Street Fighter II, voire même Way of the Warrior restaient assez classiques, malgré une réalisation technique pointue, Ball Z parvient à innover, pour une raison bien simple : tous les combattants ne sont composés que d'assemblages de boules ! Si la méthode utilisée ici a des effets surprenants en ce qui concerne l'aspect des personnages, elle a aussi un avantage indéniable : les sphères sont des objets très faciles à animer ! Du coup, les concepteurs du jeu se sont autorisés le luxe de caméras tournoyant autour des guerriers à la manière d'un Toe Shin Den, et des mouvements d'une fluidité absolue ! On est loin de la dérive désormais classique des torrents d'hémoglobine à chaque coup porté, et beaucoup plus proche des effets de dessins animés, avec notamment quelques coups spéciaux hilarants. Avec ses 9 personnages et 8 boss différents – chacun ayant à sa disposition une pléiade de coups spéciaux – ses décors, replays et effets de caméra variés, on peut dire qu'il s'agit là d'un jeu assez complet. Mais il n'en reste pas moins que Ball Z est un beat'em up à part, et cela se ressent également dans les réactions des joueurs qui y sont confrontés. Certains trouvent le logiciel très amusant bien qu'un peu étrange, tandis que d'autres le haïssent carrément. À vous de voir !

GENRE : Beat'em up • EDITEUR : P.F. Magic • DISTRIBUTEUR : Panasonic • TEXTES ET VOIX : VO • 2 joueurs simultanés • Vu et dispo chez Ultima



Ball Z n'est certes pas le jeu du siècle, mais il recèle des charmes capables d'envoûter certains, alors que d'autres y restent totalement hermétiques. À essayer avant d'acheter !



DELTAROM *(Changement d'adresse)*
2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél. : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44
3615 DELTAROM
Vente uniquement par correspondance

LECTEURS CDROM

- Lecteur PANASONIC DV CR 562 B .... 650 F
- Lecteur CDROM MITSUMI IDE 4xV .... 990 F
- Lecteur CDROM PANASONIC IDE 4xV ... 1.150 F
- Lecteur CDROM PIONEER IDE 4xV ....1.390 F

Kits Multimédia, Cartes Sons

- Maxi Kit 4x : Pana 4x, Dark Forces vf, Under killing Moon vf.............1390 F
- Maxi Sound CD 2x : Pana 2x, Maxisound 16, Hp, 3 jeux.......................1290 F
- Maxi Sound CD 4x : Pana 4x, Maxisound 16, Hp, 3 jeux.......................1990 F
- Carte son Maxi Sound 16 IDE ....525 F
- Carte son Maxi Sound Wave 32 FX ....850 F
- Maxi Sound Korg Wave 32.......................1150 F
- Carte Maxi KORG Wave 32 .... 720 F
- SoundBlaster 16 Value IDE..................... 575 F
- SoundBlaster 16 PRO ASP ....990 F
- SoundBlaster AWE 32 Value .... 1.290 F
- SoundBlaster AWE 32 + micro.............. 1.590 F

ENCEINTES

- CP 55 2x2W.........65 F
- MLi168 2x3,5W 125 F
- MLi691 2x4W....175 F
- SW 30 2x25W....195 F
- SW 10 2x80W....390 F
- Casque stéréo sans fils Infrarouge..........390 F

PC CDROM

ANIMATIONS - IMAGES

- ❑ 3D Animania ....49 F
- ❑ Boris Vallejo..........................289 F
- ❑ Bugs Bunny..............................59 F
- ❑ Clipart Cornucopia............125 F
- ❑ Clipart Library.....................75 F
- ❑ Designer Clipart (1à5) ..85 F/vol
- ❑ Fabulous Photos ....125 F
- ❑ Image Library I....................49 F
- ❑ Image Library II ....85 F
- ❑ Image Library III..................49 F
- ❑ Multimédia Toolkit..............95 F
- ❑ Perfect Pictures...................125 F

CULTURE - EDUCATIF

- ❑ Adibou 4/5 ans VF ....365 F
- ❑ Adibou 6/7 ans VF ....365 F
- ❑ ADI Fran/Maths du CE1 à 3ème (indiquez la classe) ......365 F/classe
- ❑ Aux orig. de l'homme VF ..295 F
- ❑ Bigbang aux dinosaures vf 350 F
- ❑ Cinemania 95 ....395 F
- ❑ Circus VF .... 225 F
- ❑ Corps Humain en 3D VF...439 F
- ❑ Coupes du monde foot VF.265 F
- ❑ Florence et la renaissance. 335 F
- ❑ Guide interactif de l'Italie 335 F
- ❑ Guinness Encyclopedia..... 245 F
- ❑ Journal de l'année 1994.....225 F
- ❑ Kevin le Kangourou VF.....195 F
- ❑ Kiyeko VF ....249 F
- ❑ La botannique à la maison 285 F
- ❑ La découverte du Canada .285 F
- ❑ La Vie des Insectes VF...... 439 F
- ❑ Le corps humain VF .... 285 F
- ❑ Le Louvre VF ....359 F
- ❑ Le Monde Sous Marin VF.439 F
- ❑ Le Secret du Château VF ..249 F
- ❑ Les Arts du 20ème siècle....295 F
- ❑ Louis Le Lion VF ....195 F
- ❑ Michel Ange VF..................335 F
- ❑ MicMac à Champignac vf .249 F
- ❑ Olaf L'Ours VF ....195 F
- ❑ Oncle Archibald VF ....249 F
- ❑ PC Corps Humain 3.0 VF .590 F
- ❑ Pok le Petit Peintre VF ......195 F
- ❑ Tuneland VF ....265 F
- ❑ Van Gogh VF ....335 F
- ❑ Vins et Gastronomie VF ....345 F
- ❑ Voyage en Egypte VF ....335 F
- ❑ Voyage en Italie VF ....335 F

ESPACE

- ❑ Exploring Solar System .....135 F
- ❑ Our Solar System ....55 F
- ❑ Hubble Space Telescope......125 F
- ❑ Red Shift..............................395 F
- ❑ Return to the Moon.............99 F
- ❑ Space & Astronomy ....105 F
- ❑ Space Imagery ....135 F
- ❑ Space Odyssey ....135 F
- ❑ Starlite ....125 F

MUSIQUES ET SONS

- ❑ A Hard Day's Night ....295 F
- ❑ Bob Dylan...........................295 F
- ❑ Count Basie VF................. 145 F
- ❑ Louis Armstrong VF .... 145 F
- ❑ Midi Master Collection........85 F
- ❑ Midi & Wave Workshop......85 F
- ❑ MidiSoft Music Magic. ......145 F
- ❑ Musicscapes Professional...149 F
- ❑ Music Toolbox......................49 F
- ❑ Prince Interactive................395 F
- ❑ Prof. Music Producer.........149 F
- ❑ Sound Library II ....49 F
- ❑ Woodstock..........................295 F

JEUX PC CDROM

- 7TH GUEST NF ....89 F
- 7TH GUEST + DUNE VF......195 F
- A4 NETWORKS VF ....299 F
- ACES COLLECTION NF.....339 F
- ACES OF THE DEEP VF .....249 F
- ACROSS THE RHINE VF.....325 F
- Action Soccer Vf + gamepad.265 F
- ALIEN LEGACY NF.............235 F
- All New World of Lemmings 195 F
- ALONE in the DARK 3 VF...299 F
- APACHE LONGBOW VF ....375 F
- ATARI 2600 Action Pack.......189 F
- BATTLE BUGS VF................195 F
- BATTLEDROME VF ....195 F
- BIOFORGE VF ....299 F
- BUZZ ALDRIN'S NF ....99 F
- CIVIL WAR VF.....................349 F
- Command & Conquer VF.....329 F
- COMMANDER BLOOD VF 245 F
- CONSPIRACY NF ....99 F
- CREATURE SHOCK VF......195 F
- CRITICAL PATH ....65 F
- CYBERIA ....249 F
- CYCLEMANIA ....145 F
- DAEDALUS Encounter VF...325 F
- DARK FORCES VF ....335 F
- DAWN PATROL VF ....195 F
- DAY OF TENTACLE VF......145 F
- DESCENT ....229 F
- DIGGERS VF ....95 F
- DISCWORLD VF ....225 F
- DRAGON LORE VF ....249 F
- DRAGONSPHERE ....99 F
- DUNGEON MASTER 2 VF..369 F
- EARTH SIEGE VF ....235 F
- ECSTATICA NF.....................175 F
- FIFA SOCCER VF.................269 F
- FLIGHT UNLIMITED VF ...345 F
- FIRST ENCOUNTER VF .....269 F
- FULL THROTTLE VF ....365 F
- FX FIGHTER NF...................279 F
- GABRIEL KNIGHT VF........235 F
- GRAND PRIX VF..................159 F
- GOBLIIINS VF ....129 F
- GOBLIINS 2 VF....................129 F
- GOBLINS 3 VF ....149 F
- HELL NF...............................375 F
- HI - OCTANE VF..................295 F
- INCA VF................................119 F
- INCA 2 VF ....129 F
- INCA COLLECTION VF .....195 F
- INDY 4 VF ....95 F
- INDY CAR RACING NF .....125 F
- INFERNO VF ....195 F
- Internat. Tennis Open VF......295 F
- JAGGED ALLIANCE VF......295 F
- JEWELS of ORACLE VF.....295 F
- KING QUEST 7 VF ....325 F
- King Quest Anthology...........249 F
- KYRANDIA 2 VF....................99 F
- KYRANDIA 3 VF..................229 F
- LANDS OF LORE VF ....99 F
- LARRY COLLECTION........249 F
- LAST DYNASTY VF............299 F
- Little Big Adventure VF ....335 F
- LEISURE LARRY 6 VF ....235 F
- LODE RUNNER VF ....235 F
- LORDS OF MIDNIGHT VF.335 F
- LOST EDEN VF....................245 F
- LOST IN TIME 1&2 VF ....249 F
- MAD DOG MACCREE ....145 F
- MAD DOG MACCREE 2 ....195 F
- MARCO POLO VF ....255 F
- MARINE FIGHTERS VF .....185 F
- MECHWARRIOR 2 NF ....345 F
- Micromachines 2 VF + Kit ....265 F
- MYST NF ....195 F
- NASCAR Track Pack NF ......175 F
- NBA LIVE 95 VF ....325 F
- NEED FOR SPEED ....Tél.
- NHL HOCKEY 95 VF ....295 F
- NOCTROPOLIS VF ....345 F
- NOVASTORM NF.................195 F
- OSCAR NF..............................95 F
- OUTPOST VF ....235 F
- OVERLORD VF ....99 F
- PATRICIAN NF ....99 F
- PGA TOUR GOLF 486..........325 F
- Pinball Dream Deluxe NF......239 F
- PHANTASMAGORIA VF.....415 F
- POLICE QUEST 4 VF..........235 F
- PRISONER OF ICE VF ....295 F
- PSYCHO PINBALL NF........279 F
- QUEST FOR GLORY 4 VF ..235 F
- REBEL ASSAULT VF..........145 F
- RISE OF THE ROBOTS........120 F
- RUGBY World Cup 95 VF....275 F
- SAM & MAX VF...................145 F
- SHADOWCASTER NF ....99 F
- SIM CITY NF..........................99 F
- SIM TOWER NF....................299 F
- SLIPSTREAM 5000 NF.........259 F
- SPACE QUEST Collection .....249 F
- SPACE QUEST 6 VF ....329 F
- Star Trek Next Gen. VF.........345 F
- STRIKE COMMANDER ....99 F
- STRIKER NF ....289 F
- SUPER KARTS NF...............195 F
- Sup st fight Tu 2 + gamepad .279 F
- SYSTEM SHOCK ....195 F
- TEMPTATION Compil NF ...349 F
- ULTIMATE DOOM NF ....245 F
- Under Killing Moon VO ....295 F
- Under Killing Moon VF.........369 F
- US NAVY FIGHTERS NF ....245 F
- US NAVY FIGHTERS VF .....335 F
- VIRTUA CHESS VF............ 299 F
- VIRTUAL POOL NF.............295 F
- VOYEUR ....295 F
- WARCRAFT..........................265 F
- WARRIORS VF.....................249 F
- Who Shot JOHNNY ROCK..175 F
- Wing Commander III VF......369 F
- Wing Com. Armada VF.........269 F
- WOODRUFF VF....................235 F

VF : Jeu en Français + notice Français / originale - NF : Notice Français

PC CDROM CHARME
Réservé aux Adultes

PC CDROM Vidéos & Interactifs

- 101 Sex Positions Part 2 ....220 F
- BEST OF DIGITAL XTC ....149 F
- BEST OF VIVID ....220 F
- BLIND SPOT.........................112 F
- BROTHER AND SISTER....259 F
- BUSTING OUT.....................190 F
- CAMP DOUBLE ....149 F
- DIGITAL SEDUCTION.......159 F
- DIRTY LAUNDRY ....195 F
- Emmanuelle And Friends.....259 F
- ENDANGERED ....129 F
- FRAT GIRL DOUBLE DD .159 F
- GRADUATION FROM F.U.149 F
- GROUP THERAPY..............149 F
- HIDDEN OBSESSIONS.......125 F
- IMMORTAL DESIRES........112 F
- INDISCRETION..................149 F
- INTIMATE JOURNEY ....112 F
- MAIN STREET U.S.A..........149 F
- MARRIED WOMAN ....95 F
- MASK...................................148 F
- MODEL WIFE......................225 F
- MYSTIQUE OF ORIENT ...190 F
- MYSTIQUE OF ORIENT 2.112 F
- NEW LOVERS.......................148 F
- New Machine 6 PAK (6 CD) 265 F
- NIGHT TRIPS ....245 F
- NIGHT TRIPS 2 ....245 F
- NIGHT VISION....................149 F
- PARLOR GAMES ....112 F
- PUT IN GERE.......................225 F
- SECRETS ....175 F
- SEX.......................................112 F
- SEXUAL OBSESSION.........149 F
- SINFULLY YOURS.............149 F
- SIZZLE ....149 F
- STEAMY WINDOWS..........148 F
- SURFER GIRL ....95 F
- THE COVEN.........................148 F
- THE FACE............................149 F
- THE SWAP TWO ....148 F
- UP and Coming Executive ...149 F
- VIVID SAMPLER ....10 F
- WACS...................................195 F
- WEEKEND AT ERNIES........95 F

PC CDROM Photos

- ADULT PALATE 2 ....225 F
- American Girls (2 vol.)...225 F/vol
- ANIMATED LUST ....85 F
- ASIAN PALATE ....240 F
- BEAUTIES BODACIOUS...165 F
- BLONDE BOMBSHELLS...225 F
- BODACIOUS BEAUTIES...270 F
- CALIFORNIA BEAUTIES..270 F
- CARTOON FANTASY ....95 F
- CREME DE LA CREME.....225 F
- DYNASTIC FLOWERS.........85 F
- EXPOSE...............................175 F
- GIRLS OF VIVID................140 F
- LA TRAVIATA ....85 F
- ONLY 20 ....85 F
- ORAL ECSTASY ....169 F
- ORIENTAL NIGHT ....85 F
- RUBBER PHANTASIES......245 F
- SAKURA................................85 F
- SAKURA 2.............................85 F
- SOUTHERN BEAUTIES.....230 F
- Teenage Street Sluts ....149 F
- WOMEN OF VENUS ....195 F
- WORLD'S BEST BUTTS ....149 F
- WORLD's BEST BREAST..139 F

PC CDROM VIDEO

- BEACH GIRL.........................85 F
- CROWBERRY........................85 F
- INSATIABLE WOMAN.........85 F
- MEN'S CLUB.........................85 F
- MOVIES FOR THE NIGHT .75 F
- OBSESSIONS.........................85 F
- PEARL MOVIE ....85 F
- PINK LADIES........................75 F
- PRETTY BABY ....75 F
- SWEET SUMMER.................75 F
- TABOO ....85 F

JEUX INTERACTIFS

- CLUB CYBERLESQUE ......285 F
- LE JEU DE L'OIE VF..........285 F
- LOVE PYRAMID VF...........295 F
- NIGHT WATCH (2 vol) .225 F/vol
- PRIVATE PRISON VF ....285 F
- SAM BOTTE VF...................295 F
- SEX CASTEL........................295 F
- SEX MOTEL VF...................225 F
- SEYMORE BUTTS ....295 F
- SPACE SIRENS ....295 F
- SPACE SIRENS 2 ....295 F
- STRIP POKER PRO VF......289 F
- VIRTUAL VALERIE 2.........395 F
- VIRTUAL VIXENS ....225 F

Les prix indiqués sont T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles
DELTAROM - S.A.R.L au capital de 120.000 F - RCS Pontoise B 394 822 852

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....

❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _

Date expiration CB _ _ / _ _ ❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)
SIGNATURE

Référence	Prix

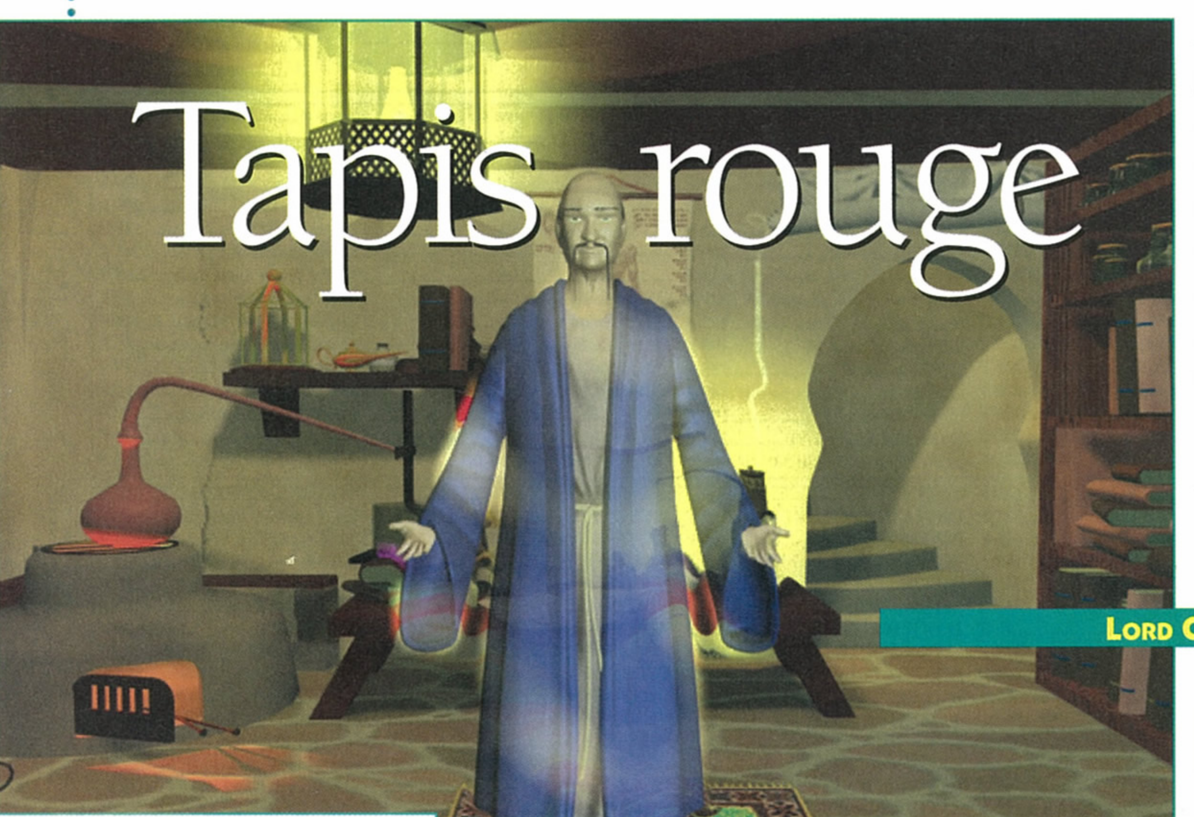
Les envois sont effectués en Colissimo ou Distingo.
Forfait Port : 32 F pour les CD - 60 F pour le matériel.
CEE et DOM-TOM : 60 F pour 5 CD + 20 F pour chaque 2 CD.
Toute première commande doit être effectuée par courrier (coupon de revue ou papier libre) et être règlée par chèque.

Port	
Total	



Magic Carpet 2

PC CD-ROM



Mon beau tapis, coursier pur laine, par quels monts et par quelles plaines, par quelles joies et par quelles peines devrais-je donc passer pour sauver ce grand domaine ? Quels sacrifices faudra-t-il faire, quels artifices faudra-t-il taire pour que s'enfouissent enfin sous terre ces maléfices de vieilles sorcières ?

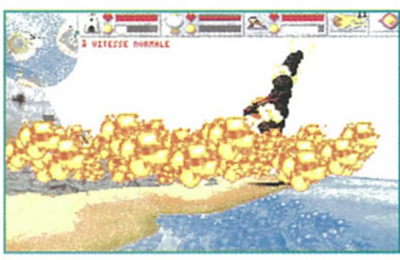

LORD CASQUE NOIR

Nul ne connaît votre nom, nul ne soupçonne vos dons. C'est pourtant grâce à vous que la Terre tourne rond. Vous avez vaincu le Mal, vous avez tué les démons, et la vie bat son plein en ce lieu si serein. Mais un grand malheur se trame dans un monde souterrain, une force si infâme contre laquelle vous ne pouvez rien. Peut-être votre magie en viendra-t-elle à bout, vous seul l'apprenti devrez rester debout. Partez sur le champs sur votre tapis persan, volez à la rescousse de tout un monde brûlant. Du vers au zombie les créatures sont toutes là, elles se défient la vie au sein d'affreux combats. Il y en a plein de nouvelles, au total plus de vingt-trois, et pour riposter de plus belle, vingt-cinq sorts l'on vous octroie. Rajoutez donc à ceci une pléthore d'innovations comme la présence d'une aide et de nouvelles missions. Vous comprendrez à l'aise et vous aurez raison que Magic Carpet 2, ben c'est pas du bidon.
Quant à moi je déprime, allez je laisse béton, un texte tout en rime, vraiment c'est bien trop long. (NDLR: c'est aussi mon avis mais bravo. pour l'essai; c'est sûr on a bien ri et c'est ça qui nous plaît rudement).




En S-VGA c'est magnifique, mais hélas injouable, même sur Pentium 120 avec une carte vidéo de la mort. Notez qu'il faut 16 Mo.







Une suite réfléchie

Reprenons depuis le tout début... Une séquence en images de synthèse se charge d'effectuer la transition entre le premier et le second épisode de Magic Carpet. Le petit apprenti que

vous êtes se balade tranquillement au milieu des habitants, lorsque tout à coup... tantantan... apparaît l'image du maître des démons, le beau brun ténébreux, très très ténébreux Vissuluth. Mi-homme, mi-démon, ce grand fou à la peau rouge annonce clairement ses intentions: éliminer cette sale race que sont les humains et prendre ainsi le contrôle de la surface. À ses côtés, une horde de monstres puissants et sanguinaires. Il y en a pour tout les goûts. De longs vers à la tête plate, des zombies en putréfaction, des monstres rouges, verts, bleus, violets, avec un goût de fraise, d'abricot, de pastèque, de morve aussi, un bon gros goût de morve, oui, c'est ça, et bien gluante en plus. Excellent ça coco la morve gluante, ça va les faires flipper. Bref, apprêtez-vous à en voir de vertes et de pas mûres. La première chose que vous demande le programme, c'est de choisir votre langue, bien baveuse si possible, suite à quoi vous aurez droit à un superbe menu en S-VGA. Les choix n'ont que peu évolué par rapport à la version précédente, si ce n'est l'accès direct au jeu en réseau. Je vous rappelle en effet que Magic Carpate accepte jusqu'à huit joueurs simultanément. Bien qu'il soit difficile de réunir autant de machines autour d'une table, il faut avoir essayé au moins une fois pour juger du plaisir que cela procure. Un grand moment, je vous l'assure. Allez, assez parlé. Je tape mon nom, et hop, me voilà projeté sur la carte du monde. Sur la carte du monde ? Ben, y avait pas de carte avant ? Ah les ordures, ils veulent m'embrouiller, c'est ça ? Ah oui, j'ai compris, il faut cliquer sur le petit miroir pour entrer dans la première mission. Remarquez qu'une bulle d'aide me l'indiquait, mais je ne l'avais point vue. Cette mission terminée, il me faudra cliquer ailleurs jusqu'à concurrence de vingt-cinq lieux représentant les vingt-cinq missions du jeu. C'est rigolo, c'est comme dans Super Mario 4.

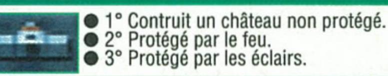
Une interface plus pratique

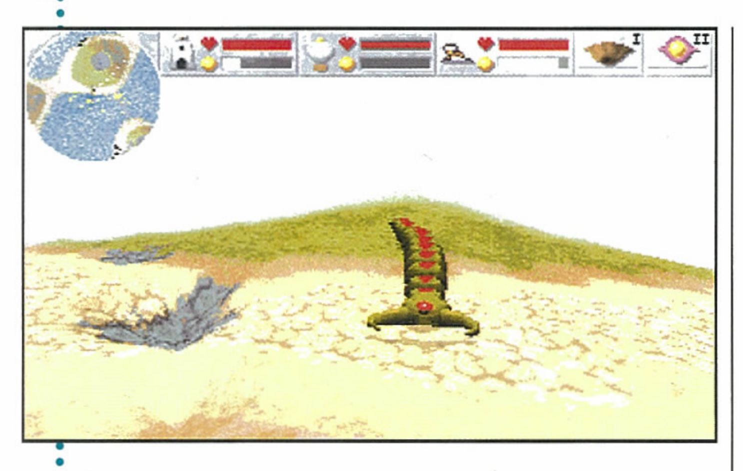
Vvoooiiilà, le décor apparaît : une ville plongée dans le noir. Première constatation, l'interface a largement évolué. La touche "entrée" permet toujours de voir la carte, mais sur les deux tiers de l'écran avec cette fois-ci, la possibilité de se diriger. En contrepartie, l'animation s'en voit ralentie, mais ce n'est qu'un détail peu dérangeant. Les sorts changent eux aussi de place pour apparaître désormais en bas de l'écran sur simple pression de la touche "contrôle". Enfin, deux aides permanentes mais désactivables font office de tutorial et indiquent clairement mes objectifs et la manière d'y parvenir. Ainsi, la première mission s'apparente davantage à un cours de pilotage dans lequel je suis guidé pas à pas à l'aide de flèches et de bulles pleines de commentaires, qu'à une véritable mission. C'est aussi l'occasion de constater que le but du jeu diffère quelque peu. Certes, il s'agit toujours de construire un château et de détruire des ennemis pour amasser la manne, mais dorénavant, il ne suffit plus de prendre le contrôle de l'ensemble des bâtiments ou de réduire en poussière l'intégralité des ennemis. Un ou plusieurs objectifs doivent être remplis. Ceux-ci sont assez variés. Il s'agira par exemple de détruire un bâtiment, de récupérer un sort particulier, de

Le décor varie selon la mission, et une grande partie du jeu se déroule sous terre. Le moteur étant plus performant, l'animation reste fluide malgré la somme de détails. Reste qu'il faut un DX2 66 au minimum et qu'un Pentium ou un DX4 sont fortement recommandés.

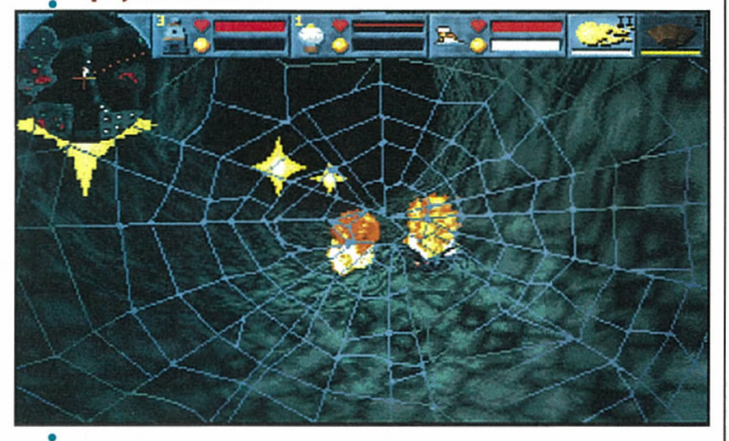
LE SORT EN EST JETÉ

Chaque sort possède 3 degrés de puissance - ***sort nouveau

	● 1° Lance des boules de feu une à une. ● 2° Boules à répétition. ● 3° Les boules explosent à l'impact.
	● 1° Permet de convertir la manne à sa couleur. ● 2° Magnétise la manne pour attirer les boules environnantes. ● 3° Bloque définitivement la manne avec sa couleur.
	● 1° Contruit un château non protégé. ● 2° Protégé par le feu. ● 3° Protégé par les éclairs.
	● 1° Accélération de la vitesse du tapis par deux. ● 2° Par trois. ● 3° Ou par quatre.
	● 1° Transformation en abeille. *** ● 2° En Cymmerian. ● 3° Ou en Wyvern.
	● 1° Restaure une petite partie de votre vie. ● 2° Une partie plus grande. ● 3° Ou la totalité.
	● 1° Un bouclier vous protège à 25 %. ● 2° 25 % mais deux fois plus lontemps. ● 3° Vous rend invulnérable.
	● 1° Lance un éclair. ● 2° Les éclairs partent d'une boule suspendue en l'air. ● 3° Les éclairs partent de deux boules.
	● 1° Fait rebondir les projectiles vers votre agresseur. ● 2° Dure deux fois plus longtemps. ● 3° Renvoie le projectile avec le double de dommage.
	● 1° Projection d'un météorite. ● 2° D'un météorite deux fois plus puissant. ● 3° Toujours plus puissant.
	● 1° Téléportation vers son propre château. ● 2° Aller-retour entre votre château et le lieu actuel. ● 3° Même chose, mais fait le tour des châteaux rivaux.
	● 1° Rend invisible, sauf lors de l'utilisation d'un sort. ● 2° Rend aussi invisible lorsque vous collectez la manne. ● 3° Invisibiilté totale.
	● 1° Permet de voir la position des autres joueurs et des ballons. ● 2° Inhibe l'invisibilité de l'adversaire. ● 3° Combine les deux premiers sorts.
	● 1° Forme une alliance de courte durée avec les monstres environnants. ● 2° Augmente la durée et le rayon de l'alliance. ● 3° Augmente davantage. ***
	● 1° Votre tapis suit un joueur adverse. ● 2° Idem, mais transfère en plus son énergie vers vous. ● 3° Idem, avec transfert de la vie en plus.
	● 1° Petite secousse sismique. ● 2° Secousse plus longue et plus étendue. ● 3° Secousse violente, plus longue et sur un rayon plus grand. ***
	● 1° Forme un cratère de taille moyenne. ● 2° Assez gros. ● 3° Énorme.
	● 1° Ouvre une tranchée dans la terre. ● 2° La tranchée est plus profonde et va plus loin. ● 3° Apocalypse Now.
	● 1° Volcan crachant un seul caillou de lave. ● 2° Volcan plus gros et plus de lave. ● 3° La tour infernale avec de la lave partout.
	● 1° Envoie une armée de lucioles. ● 2° Envoie une armée de Cymmerians. ● 3° Une armée de Wyverns.
	● 1° Forme un siphon terrestre. La surface se reforme. ● 2° Siphon plus gros. ● 3° Énorme siphon. ***
	● 1° Tornade aspirant les belligérants. ● 2° Plus de puissance, plus de dégâts. ● 3° Ça souffle à donf. ***
	● 1° Création de fausse manne qui réplique une boule de feu si on la prend. ● 2° La fausse manne réplique avec plusieurs boules de feu. ● 3° La fausse manne s'en prend aussi aux monstres la frôlant. ***
	● 1° Pose une mine qui devra être armée avec un sort de votre choix. ● 2° Renvoie quatre fois le sort et dure plus longtemps. ● 3° Huit fois le sort et une grande durée de vie. ***
	● 1° Vole un peu de manne au joueur visé. ● 2° Vole plus de manne. ● 3° Vole un dixième de la manne d'un château.
	● 1° Provoque un éboulement dans les sous-sols. ● 2° Gros éboulement. ● 3° Éboulement de la mort. ***



Les monstres sont plus intelligents et plus variés qu'auparavant, tel en témoigne cette araignée qui jette sa toile.



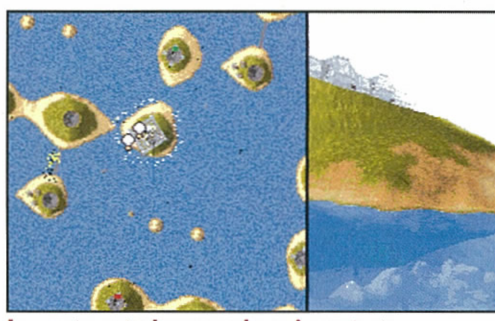
Les sorts sont désormais accessibles via un menu appelé par la touche "Contrôle". On peut ainsi choisir un sort sans quitter le jeu des yeux. Chaque sort possède trois degrés de puissance, soit 75 possibilités. Pas mal, non ?

dénicher des passages secrets, de chasser une sorte d'individus et tout plein de trucs rigolos comme tout et sans aucun danger, mais alors aucun. Une promenade de santé, serait-on tenté de dire. Ce que je peux être ironique des fois, c'est dingue ! Eh oui, Magic Carpouet reste un jeu difficile, très difficile même diront certains, ceux qui seront moins bons que les autres. Mais les autres trouveront ça dur, très dur, c'est certain. Euh non, en fait rien n'est moins certain lorsqu'il s'agit des autres. Arrgh, quel sort m'a t'on jeté ? Me voilà en train d'écrire des phrases étranges qui n'ont ni queue, ni tête, ni début, ni fin, des phrases qui se mordent la queue sans faim. Ouh la la, mais je suis un vrai petit Devos, ma parole ! La raison de cette difficulté ? Vingt-trois monstres dont dix redessinés et treize entièrement nouveaux et largement plus intelligents qu'auparavant. 10 + 13 = 23, CQFD. Les zombies, par exemple, drainent de l'énergie et vont même jusqu'à chiper les sorts si l'on s'en approche de trop près. Les araignées lancent leurs toiles et se déplacent à une vitesse folle sur n'importe quelle surface. C'est du "6 pattes motrices" ou quoi, ces choses-là. Mais pas de panique, les sorts ont eux aussi été entièrement retravaillés avec plus de 50 nouveaux effets visuels et 8 pouvoirs entièrement nouveaux, ce qui porte le nombre à 25. Vingt-cinq pour porter un nombre, c'est pas impressionnant, ça ? Oh oui, je suis un petit Devos, oh oui, oh oui ! En fait, le nombre exact est de 75. Chaque sort possède en effet trois niveaux d'efficacité. En fonction de la fréquence de leur utilisation, c'est l'ordinateur qui décide de vous octroyer un niveau de puissance supplémentaire. Quelques parchemins éparpillés ici et là font office d'équivalence.



Magic Tapis

La simple boulette de feu se décline désormais en boulette automatique et tornade de feu. Dans le même genre, le sort "château" offre la possibilité de construire un fort qui s'auto-protège par des tourelles de feu ou par des éclairs. Parmi les sorts inédits, on trouve la tornade, le MetaMorph ou l'éboulement. Ce dernier est tout spécialement réservé pour une utilisation souterraine et provoque la formation d'une stalactite. Parce que figurez-vous qu'une grande partie de votre aventure va se dérouler sous terre. L'occasion de constater que le moteur de Carpatate a bel et bien été amélioré. Les ombres et les lumières sont parfaitement gérées. C'est flagrant dans les sous-sol où les boules de feu éclairent les parois. Il suffit de jeter un œil sur les photos d'écran de niveaux souterrains pour apercevoir la masse d'objets que le moteur déplace tout en préservant les effets d'ombres, les reflets sans oublier le morphing de terrain. Entre les niveaux en surfaces de jour ou de nuit et les mondes souterrains, le graphisme de Magic Carpet est à la fois varié et offre des stratégies différentes. Le maniement s'effectue toujours de la même manière, et la jouabilité n'a guère évolué. Il est pourri, ce soft, tellement il est injouable. Une vraie daube. Les lecteurs réguliers auront évidemment reconnu le comique du contresens, somme toute hilarant lorsqu'il est bien employé, ce qui, en l'occurrence, n'est pas le cas. La maniabilité est donc toujours aussi bonne, mais demande un certain temps d'adaptation. Notez qu'il est possible de modifier les touches du clavier. En ce qui concerne le mode S-VGA, il requiert toujours 16 Mo et c'est encore pire qu'avant. Plus lent que ça, tu meurs. En contrepartie, le soft gère plein de casques virtuels, mais n'ayant pas ce genre d'appareil sur la tête,



La carte est plus grande qu'avant et n'empêche pas le pilotage.



je ne suis pas en mesure de vous en dévoiler davantage. Concernant la partie son du programme, beaucoup de bruitages sont repris du premier épisode, alors que les musiques sont inédites. La douce sensation de chaleur dont je parlais dans le test de Magic Carpet 1 disparaît pour laisser place à un environnement glauque et humide (bruit des gouttes dans les grottes...). C'est bien simple, je me suis enrhumé en jouant. Enfin, je terminerai par l'interface "multi-joueur" qui a été grandement améliorée. Le nombre de participants plafonne toujours à 8, et la présence de nombreux raccourcis clavier permet l'envoi rapide de messages personnalisés. Une grande suite que ce Magic Carpet 2.

EDITEUR : Electronic Arts - Tél : (16) 72 17 07 83 • NOTICE : VF • NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 8 joueurs • TESTÉ SUR : Pentium 60 • CONFIG. MINI. : 486 DX2 66 avec 8 Mo de RAM.

Suffisamment innovant sans pour autant être radicalement différent, Magic Carpet 2 est une suite bien faite et pleine d'intérêt.



GUIDE




RÉPONSES MICRO

J'ai un 486DX2-66 avec 4 Mo de RAM et j'ai un problème avec ma carte graphique. Au lancement de mon PC, on peut lire : VIDEO MEM: 1 Mb CHIP 077. Donc, je devrais afficher au moins du 256 couleurs sous Windows, mais ce n'est pas le cas. Quand je lance Windows, rien n'est affiché à l'écran et c'est le noir complet. Je pense que ce problème vient du BIOS (1992), mais là il y a un autre problème car j'ai oublié le code et je ne le retrouve plus ! Mais que faire ? Je suis totalement désespéré ! 256 couleurs, c'est tellement beau ! Et puis, je voudrais changer de carte mère pour un 486 DX4-100 ou un Pentium 60 parce que j'ai actuellement un bus ISA et je voudrais afficher du 25 images/seconde ou plus pour faire des images de synthèse. Lequel est le meilleur des deux ?
Rodrigues Marco

Comme d'habitude avec un PC, possible ne veut pas dire facile ! Votre carte peut fonctionner en 256 couleurs, Windows aussi, mais encore faut-il mettre les deux d'accord ! Le médiateur sera bien évidemment le driver 256 couleurs, spécifique à votre carte graphique, qui a normalement dû vous être fourni sur disquette lors de son achat. Les quelques drivers fournis avec Windows ne reconnaissent que certaines cartes graphiques, et c'est probablement en essayant d'installer l'un d'entre eux que vous vous êtes retrouvé devant le néant de cet écran noir... La première chose à faire est de pouvoir de nouveau utiliser Windows en mode VGA de base. Pour cela, allez dans le répertoire Windows (sous DOS) et tapez INSTALL. Windows, vous permet alors de modifier sa configuration. À partir de là, déplacez le curseur en face de "écran", faites "return" et sélectionnez "VGA" parmi les drivers proposés, sauvegardez, sortez et relancez Windows qui doit de nouveau s'afficher normalement. Ensuite, bien que cette opération puisse être faite également à partir d'INSTALL, rendez-vous dans "Windows Installation" et prenez l'option "configurer le système". Cliquez sur la flèche en face d'"écran", vous verrez défiler les différents drivers à votre disposition. Allez tout à la fin et choisissez "autre". Il vous sera demandé les disquettes fournies avec votre carte graphique. Laissez-vous guider pour l'installation.
Pour augmenter de façon importante la puissance de traitement de votre machine, le DX 4-100 et à plus forte raison le Pentium 60 semblent un peu justes. En effet, le passage du DX2 66 à l'un de ces deux processeurs (équivalents en puissance) permet un gain moyen de 40 % (ce qui n'est déjà pas mal). Pour accélérer notablement les calculs graphiques qui sont assez lourds, autant passer carrément à un CPU du type Pentium 75/90 MHz tant que vous y êtes. Mais ce n'est pas non plus le même prix. Ceci dit, dans votre cas, le processeur n'est pas forcément le plus important et il faudra peut-être aussi (voire avant) envisager l'achat d'une carte graphique VLB si vous n'en êtes pas déjà pourvu.

J'ai un 386 DX 40 avec 4 Mo de RAM et un CD-ROM 4 vitesses et je voudrais vous poser quelques questions :
1) À quoi sert la mémoire conventionnelle ? J'ai 505 Ko de libre. Puis-je en ajouter ? Puis-je la libérer en supprimant des programmes ?
2) À quoi sert la mémoire étendue (XMS) ? J'ai 1 396 Ko de libre. Puis-je en ajouter ? Puis-je la libérer en supprimant des programmes ?
3) Puis-je transformer mon ordinateur en 486 ? Combien ça coûte ?
Loïc Escoffier

Nous avons déjà répondu à ce type de demandes, mais ces questions sont très souvent posées, preuve que l'organisation mémoire des PC n'est pas des plus claires. Voici donc un petit résumé. En gros, la mémoire conventionnelle sert à exécuter les programmes. Elle ne peut dépasser une taille de 640 Ko et tous les PC ont au moins 640 Ko (depuis 1988 environ). Si vous ne disposez que de 505 Ko, c'est parce que des programmes résidents (gestionnaire de souris, interpréteur de commandes du DOS, etc) en consomment déjà une partie. Quand le driver HIMEM.SYS est présent dans CONFIG.SYS, on peut utiliser les commandes DEVICEHIGH (au lieu de DEVICE dans config.sys) ou LOADHIGH (dans autoexec.bat) pour déplacer ces résidents dans la mémoire supérieure (la tranche entre 640 ko et 1 Moctet). Ce qui libèrera de la mémoire conventionnelle pour l'exécution des programmes car actuellement vous ne pouvez pas exécuter un logiciel de plus de 505 Ko alors qu'il faut souvent 580 ko ou plus. La mémoire étendue (XMS) est la partie mémoire dépassant le 1er Mo (il faut au moins un 80286 pour y accéder), elle n'est limitée en taille que par les capacités de gestion mémoire du processeur et de la carte mère de l'ordinateur (couramment jusqu'à 64 ou 128 Mo actuellement). Moralité, sous DOS, la mémoire supérieure et étendue ne sert que de réservoir de données ou d'utilitaires du fait de la conception ancestrale de MS/DOS. Il n'en est pas de même sous Windows, qui lui, sait tirer parti de toute la mémoire présente dans un PC pour l'exécution des programmes. Pour l'étendre, il suffit de rajouter des barrettes de mémoire sur votre carte mère. Oui, vous pouvez libérer la mémoire en supprimant les programmes l'utilisant, mais il vaut mieux optimiser l'utilisation mémoire (voir le MEMMAKER de DOS) si vous ne savez pas manipuler un minimum les CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT. Pour passer au 486 avec un net gain de vitesse, il vous faut au moins un DX 2-66 que vous pourrez trouver à moins de 800 francs dans les meilleurs magasins. Avant cela, vérifiez que votre carte mère accepte ce processeur. Sinon, il faudra ajouter aux alentours de 800 francs pour une nouvelle carte mère adaptée.

Je suis possesseur d'un 486 DX 33, 4 Mo de RAM, DD 120 Mo compressé à l'aide de Doublespace. Voilà mon problème : depuis quelque temps, ma souris agit étrangement sous Windows, elle se déplace et clique n'importe où puis elle se bloque et reste ainsi bloquée pour les jeux. En redémarrant l'ordinateur, la souris fonctionne à nouveau correctement pour certains jeux et reste bloquée pour d'autres. Est-ce un virus que ne pourrait pas détecter l'anti-virus du DOS ? Que dois-je faire pour pouvoir à nouveau profiter de mon PC ? À l'aide !!!
Thomas, un fidèle lecteur

Si votre souris a fonctionné/fonctionne tout à fait correctement sur certains logiciels alors qu'elle arbore fièrement son indépendance par ailleurs, le problème ne vient probablement pas de la souris mais plutôt du driver utilisé ou d'un conflit entre plusieurs de vos cartes. L'hypothèse virale paraît douteuse, mais reste éventuellement à vérifier avec une version récente de Scan par exemple. Les difficultés rencontrées avec une souris viennent en général d'un des trois points suivants qui sont : a) la souris elle-même, b) la carte qui fournit le port série (COM) où elle est connectée, et c) le driver, petit programme résident qui la gère, permettant son fonctionnement avec les autres logiciels.
A) Il y a deux types d'écoles pour souris qui sont : l'école Microsoft & compatibles, et les autres, moins prestigieuses. Les diplômes de la première école sont reconnus par tous les logiciels contrairement à ceux des autres. Bien que compensée plus loin par la présence d'un driver (voir C), la "non-microsoftée" entraîne des problèmes avec certains logiciels dans les cas où le driver n'est pas parfaitement compatible ou si le logiciel utilisateur "saute" le driver pour accéder directement à la bête. Dans ce cas, il vaut mieux ne pas s'ennuyer à résoudre le problème mais plutôt se procurer une souris compatible. Plus matériellement, une souris est fréquemment encrassée par... la crasse qui se dépose sur les petits

RAM, BIOS, RLL ?, SCSI??, EISA???, DMA !, Quoi ? Vous ne parlez pas encore couramment "computer" ? Mais alors, comment comprendre votre engin favori ? Faut-t-il attendre qu'il apprenne à parler "humain" ? S'il tousse, l'IRQ est-il grippé ou l'HDD n'a-t-il pas encore attrapé un virus avec ses mauvaises fréquentations ? S'il fume, est-ce par excès de nervosité VLB, ou simplement une surchauffe CPU ? Voilà de bien cruelles questions. Reprenez le dessus, montrez à la machine qui est le plus fort ! Exposez-nous vos interrogations ou déboires techniques, nous traduirons. Écrivez à : Joystick REPONSES MICRO, 10 rue Thierry Le Luron 92592 Levallois Perret Cedex.

rouleaux entraînés par la bille qui se contente alors de glisser dessus.
Donc, à décrasser de temps à autre. Plus ennuyeuse peut-être est la rupture d'un des fils du câble reliant souris et ordinateur. On peut s'en apercevoir si son fonctionnement change quand on titille (pas trop fort tout de même) ledit câble. Mais après examen rapide, si on ne trouve rien, le plus simple est encore d'emprunter la souris d'un copain pour voir si c'est meilleur avec.
B) La souris est connectée sur un port COM d'une carte d'extension. Or, de nombreuses cartes (MODEM, graphiques, DD...) offrent d'autres ports COM, et en ajoutant une nouvelle carte, il faut vérifier qu'ils ne viennent pas empiéter sur des ports déjà existants. En effet, ceci (valable pour de nombreux problèmes, dits de "conflit" et concernant toutes les cartes d'extension), entraîne alors des conflits qui perturbent plus ou moins gravement les périphériques. Parfois, c'est très bizarre comme effet ! Donc avant d'installer une carte quelconque, il faut examiner les points suivants à l'aide des documentations (?!) des cartes en présence ou d'un utilitaire du type sysinfo, check-it, qaplus, msd, etc.
1) Vérifier qu'elle va utiliser des adresses libres pour sa ROM éventuelle et ses ports d'E/S.
2) Idem pour les numéros d'interruption (IRQ) et les canaux DMA.
3) Éviter d'avoir deux fois la même fonction validée, en désactivant une des fonctions si nécessaire (contrôleur de floppy faisant double emploi avec celui d'une autre carte par exemple). Si un conflit menace — par exemple deux cartes qui utiliseraient IRQ3 — il faut amener l'une des deux cartes vers une IRQ libre, mettons IRQ4. Ce qui est fait en modifiant la configuration de petits cavaliers qui se trouvent sur la carte et dont la fonction est décrite (?!) dans la doc (?!). Le même principe permet aussi de changer les adresses d'un port COM ou de le désactiver.
C) Les souris sont le plus souvent fournies (ou déjà installées) avec le pilote (driver) de leur constructeur. Mais sa compatibilité n'est pas toujours parfaite avec la sacro-sainte norme Microsoft qui est la seule reconnue par certains logiciels. Ce qui amène alors parfois un comportement erratique. La solution consiste alors à remplacer le driver incriminé (dans le config ou l'autoexec) par un de ceux fournis avec les logiciels Microsoft (windows, etc). Il faut bien sûr que la souris soit elle-même "Microsoft compatible" pour être reconnue.

On dit que le ridicule ne tue pas. Heureusement, ou je serais déjà mort ! Explication : je possède un 486 DX2-66, 4 Mo de RAM 32 bits, un DD de 540 Mo/12ms avec une carte super-IDE I/O, une carte Cirrus Logis S-VGA 1 Mo et une carte Sound Blaster 16. Pour couronner le tout, mon ordi est configuré par deux superbes fichiers config.sys et autoexec.bat directement inspirés des exemples trouvés dans Joystick n° 53 page 132. Maintenant que les présentations sont faites, revenons à notre histoire. Malgré cette configuraton assez correcte, lorsque je joue à des jeux comme Doom (dans les derniers niveaux), Descent (tout le temps) où Theme Park (lorsque le parc est plein de monde), l'ordinateur se met à charger, l'affichage saccade, et moi je me crois sur la lune car tout va au "ralenti". Jusque-là, j'aurais pu ne pas me révolter, mais les six gouttes qui font déborder le vase sont mes trois amis et leurs trois 386 DX 40. Lorsqu'ils jouent à ces mêmes jeux, le tac-tac du disque ne se fait plus entendre, l'animation devient fluide et l'ordinateur me rit au nez (et pas que l'ordinateur !). Pourtant, j'ai un disque dur très bien rangé car j'en prends soin et j'utilise régulièrement Defrag. Dois-je :
1) abandonner toute tentative de communication avec la race informatique ?
2) vendre mon vieux 486 et acheter un nouveau 386 ?
3) formater mon disque dur ?
Steve Farese

Avant que vous ne vous laissiez aller à des manœuvres ultimes plus ou moins efficaces, il serait peut-être bon d'envisager une démarche plus pondérée. Si ce n'est pas déjà fait, essayez d'installer un cache-disque comme smartdrv qui est fourni avec le dos en insérant dans votre fichier config.sys une ligne (voir l'aide pour les détails selon la version de votre DOS) du genre : DEVICEHIGH=<chemin>\smartdrv.sys (ou .exe) 2048 Ce cache va utiliser 2 Mo de RAM pour stocker les données lues le plus souvent sur disque dur, remplaçant ainsi les fréquents accès disque par des accès beaucoup plus rapides (non mécaniques) à la mémoire réservée au cache. Pour mettre au point la taille du cache, on peut par exemple utiliser un soft comme coretest, sysinfo, etc. avant et après installation du cache. Pour continuer dans la partie cache (cache), n'oubliez pas de vérifier dans le menu de SETUP de votre machine que le cache (mémoire tag, shadow ram, ...) du PC est bien activé (enabled), ce simple "détail" augmente considérablement la vitesse de traitement (un 386 muni d'un gros cache peut parfaitement taquiner en performances un 486 moins doté de ce côté-là).

Depuis quelque temps, je me pose des questions. Je ne comprends pas pourquoi, je n'arrive pas à dépasser les 579 Ko de mémoire conventionnelle libre sur ma machine, alors que les bécanes de mes potes revendiquent allègrement les 610 ou 615 Ko sous DOS. Je soupçonne fortement DBLSPACE que j'utilise (à raison ? à tort ?). J'ai depuis peu une carte contrôleur disque EIDE en VLB. Est-ce qu'elle peut aussi me "bouffer" de la mémoire ?
Fredo Yapludram

Touché, DBLSPACE consomme effectivement de la mémoire conventionnelle (33 Ko). Essayez de le remonter en mémoire haute. Bien qu'une partie doive obligatoirement résider en mémoire de base, vous devriez reprendre au goinfre, quelques précieux Ko. Normalement les cartes contrôleurs n'utilisent pas de RAM, mais il est possible que votre contrôleur utilise un driver spécial (c'est souvent le cas pour les contrôleurs E-IDE VLB) qui peut effectivement se charger en mémoire conventionnelle. Essayez donc aussi de le déplacer en mémoire haute (ligne DEVICEHIGH=CHEMIN\DRIVER à mettre dans le config.sys après DOS=UMB et DOS=HIGH).



COLONIZATION

Des trucs et «comment patcher...»
Pour ajouter de l'argent : dans le jeu, sauvegardez, allez au port en Europe et achetez 100 tonnes de marchandises au choix (tabac, coton, etc), puis revendez-les tout de suite sans rien changer d'autre et sauvegardez sur une autre sauvegarde. Sortez du jeu et comparez les deux fichiers de sauvegarde (avec PCTools, par exemple). Trouvez les deux séries de 2 octets qui se suivent et modifiez les 2 derniers octets ayant changé par FF FF et également FF pour le troisième. NB : N'achetez pas ou ne recrutez pas d'unités (bateaux, colons, etc.), mais seulement des marchandises.
Pour changer : La couleur des pays, des indiens, du texte, le prix de tout ce qui s'achète, le nombre de marteaux et d'outils nécessaires aux constructions des bâtiments, les ressources des terrains (vous pourrez ainsi produire ce que vous voudrez où vous voudrez — 80 unités dans la montagne — ce que vous voudrez, de l'argent dans les plaines, etc.), la force des unités, leur attitude, l'ordre d'arrivée des pères de la liberté... Allez dans le fichier NAMES.TXT et changez les valeurs de votre choix.
Pour avoir TOUS les indiens en commençant en Amérique ! Allez dans le fichier TRIBES.TXT et ajoutez un "s" entre parenthèses après le nom de chaque tribu (sauf pour les Iroquois et les Sioux qui l'ont déjà) et remplacez AZTEC par AZTQUE(E). Le «è», majuscule obligatoire, s'obtient en mettant la valeur 15 en hexa. Les valeurs sous les noms des tribus représentent l'emplacement approximatif des camps indiens sur la carte. Vous pouvez les modifier en prenant garde de ne pas placer les camps dans l'eau (repérez sur la carte à l'avance). Vous pouvez également modifier le nombre de camps de chaque tribu. Une coordonnée représentant un camp dont la première est la capitale.
Les joueurs ayant choisi les quatre pays à la fois (Joystick n° 60) se seront rendus compte que le jeu se termine en 1600 (ce dernier considère que vous êtes les Incas et ne trouve pas de colonie à vous). Il y a deux moyens d'empêcher la fin trop rapide de la partie. Le premier consiste à changer l'année à laquelle vous êtes en changeant la valeur des octets 26 et 27 du secteur 0 de votre sauvegarde. La seconde, plus efficace, consiste à aller modifier dans le cœur du jeu l'année à laquelle il considère que vous avez perdu si vous ne disposez pas encore de colonie. Pour cela, allez dans le fichier VICEROY.EXE au secteur 379, déplacement 291 et 292, puis remplacez 40 06 par la valeur que vous désirez en n'oubliant pas d'inverser les octets après la conversion en hexa.

Julien Bodart

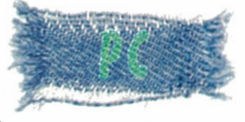


MIGHT & MAGIC 4, CLOUDS OF XEEN

Pour voir la fin de partie:
Modifiez le fichier XEEN.CFG au secteur 00 déplacement A. Remplacez la chaîne 00 00 00 00 00 00 00 00 par 65 72 65 69 61 6D 6A 68.

Mario Trentini

MIGHT & MAGIC 5, DARKSIDE OF XEEN



Si vous avez des problèmes de fric, il y a une astuce. Vous allez voir le dieu des minéraux qui sévit dans une des grottes, et vous lui donnez des sous pour qu'il remplisse les différents filons que vous avez préalablement épuisés. Ensuite, récoltez les minéraux et les gemmes et allez vous faire tailler des armures chez les artisans du coin, puis vendez-les. Vous serez largement bénéficiaire et vous pourrez recommencer si vous gardez 250 000 GP à donner au dieu. Allez, tant que j'y suis, le mot que demandent les rochers qui parlent dans le désert du côté de sabloniques, c'est PALADIN.

Malloc

ADVANTAGE TENNIS



Pour être premier mondial pendant longtemps, modifiez votre fichier de sauvegarde : nom_du_joueur.ply au secteur 23, déplacement 0430 (01AE en hexa). Mettez FF FF et vous avez 65 535 points.

Mario Trentini

LEMMINGS 3

1) Vous pouvez tricher en éditant une sauvegarde. Pour cela, terminez le premier tableau de chaque tribu sans perdre de lemmings, et sauver la partie.
2) Chargez ensuite le fichier de sauvegarde dans un éditeur de secteur. Chaque début de niveau est représenté par un «14» (en hexa, équivalent aux 20 lemmings sauvés dans le premier tableau) suivi de 29 «00» représentant les 29 autres niveaux. En remplaçant par exemple les dix premiers zéros suivant le premier «14» par de «14» (toujours en hexa), vous vous retrouverez au 10e niveau avec 20 lemmings encore vivants.

Lucas Blaya

HERETIC

Même s'il est tout à fait possible de terminer ce jeu sans codes ou autres patches, il peut être intéressant de les connaître pour faire une partie un peu plus délirante. En ultra-difficulté, par exemple. Voici quelques codes pour la carte Action Replay :

+HERETIC	1E07E201	Avoir les gauntlets
+HERETIC	1E07CE01	Avoir le crossbow
+HERETIC	1E07D201	Avoir dragon claw
+HERETIC	1E07D601	Avoir hellstaff
+HERETIC	1E07DA01	Avoir phenix rod
+HERETIC	1E07DE01	Avoir la mace
+HERETIC	1E079E01	Clé jaune
+HERETIC	1E07A201	Clé verte
+HERETIC	1E07A601	Clé bleue
+HERETIC	1E07EAC8	Wand shot infini
+HERETIC	1E07EEC8	Arrows infini
+HERETIC	1E07F2C8	Claw missile infini
+HERETIC	1E07F6C8	Hellstaff infini
+HERETIC	1E07FAC8	Phoenix missiles
+HERETIC	1E07FEC8	Mace balls infini

Basile Scharr

STREET FIGHTER II TURBO X

Pour choisir Akuma au niveau de l'écran de sélection (en mode "normal"), restez 5 secondes sur Ryu, 5 secondes sur T.Hawk, 5 sur Guile, 5 sur Cammy puis 5 sur Ryu. Pendant ces 5 dernières secondes, appuyez sur "Start" et les trois boutons du paddle en même temps, et surtout très rapidement. C'est un peu long, mais l'essentiel, c'est que ça marche !

Brice Ménard



Si vous ne savez pas comment utiliser les patches, comment remplacer les octets dans un fichier ou ce qu'est l'hexa, il suffit de nous demander le mode d'emploi, qu'on ne publie pas chaque mois parce que ça prendrait trop de place, mais qu'on vous enverra en échange d'une enveloppe timbrée à vos nom et adresse.

F/A 18 HORNET

MAC

Voici quelques aides pour ce génial simulateur de vol, très dur si l'on ne connaît pas quelques trucs :

1) LES ARMES

- Les AIM 120 peuvent servir d'arme air-sol (comme les AGM 88b), en les tirant en choisissant une cible sur le radar air-sol.
- Avec votre canon, vous pouvez détruire les SAM (en passant aux environs de 60 pieds et en visant la camionnette du milieu des SAM, ceux-ci ne pouvant riposter car vous êtes trop bas), les réservoirs d'essence, les jeeps et les AAA (bien que cela soit déconseillé, ceux-ci ripostent et vous touchent à chaque fois).
- Prenez dès que vous le pouvez un réservoir d'essence, et jetez-le en vol (touche J) lorsqu'il reste moins de 12 000 litres d'essence (voir touche 2).
- Les BLU 107b, les CBU 59, AGM 62 et 65E, en plus d'être peu précis pour les deux derniers, sont très facultatifs. Il vaut mieux rester classique et utiliser des MK82 et 83, qui permettent d'avoir un grand nombre de bombes et de pouvoir recommencer un passage en cas de ratage. Le MK84 est peu pratique, d'abord parce qu'il ne permet d'emporter qu'une bombe par pylône, et qu'il est très lourd (le poids de l'armement influe sur la vitesse, la maniabilité et la consommation d'essence de l'Hornet), mais si vous êtes un pro du tir avec le CCIP, il peut être dévastateur et permet de ne faire qu'un seul passage. Les FLIR ne servent à rien, si ce n'est à perdre un pylône. — Lorsque vous tirez des bombes nucléaires, remontez tout de suite au-dessus de 2 000 pieds, si vous ne voulez pas être pris dans le souffle et mourir en même temps.

2) L'APPROCHE

Le but est de ne pas se faire repérer en approchant les cibles. Pour cela, il faut comprendre quelques trucs.

- Ne «lockez» pas trop tôt les avions. Dans le cas contraire, ceux-ci vous chercheront, et en général vous trouveront.
- Essayez de vous approcher des objectifs en dessous de 80 pieds, ils ne pourront pas vous détecter au radar à cette altitude.
- Pour tirer vos missiles air-sol (AGM 88B et AIM-120), vous devez être aux environs de 2 000 pieds pour espérer atteindre l'objectif. Il faut donc que vous ayez éliminé les SAM et les avions.
- Essayez de vous rapprocher des avions à moins de 80 pieds, puis lorsque vous êtes assez près (10 miles), remontez et faites-vous repérer. Stabilisez votre avion et tirez vos missiles. NE TIREZ JAMAIS DES RAFALES DE MISSILES SUR UN MEME AVION, ça ne marche presque jamais. En stabilisant votre avion, l'avion adverse se stabilisera aussi et sera une cible plus facile pour vos missiles.
- Laissez toujours l'ECM en marche.
- Pour TURKEY SHOOT, où vous avez 6 MIGS à descendre, c'est un peu différent. Décollez et montez à 15 000 pieds. À 10 miles des ennemis, lockez-en un. Piquez sur lui (il ne peut vous tirer, vous êtes trop haut) et tirez-lui un missile. Continuez de piquer et tirez sur chaque avion. Avec la configuration maximale d'AIM 9, il devrait vous rester 2 missiles AIM 9. Attendez une minute pour que chaque avion touché s'écrase, puis achevez les survivants avec les missiles restants. Il est impossible de réussir cette mission du premier coup, alors entraînez-vous.
- Vous pouvez essayer des «dogfight» au canon dans certaines missions ("hole in one" surtout) mais ils sont assez durs. Essayez de vous entraîner avec les vues (touche K qui permet de voir plus haut) primordiales. Dans «Home Coming», vous pouvez finir la mission en roulant à travers le désert ! Usez et abusez de la vue 5.

3) TECHNIQUE POUR ÉVITER DES MISSILES

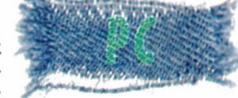
Les mouvements désordonnés des débutants ne servent à rien. Il y a deux sortes de missiles : ceux des SAM et ceux des SU-27 et MIG 23.

- Missiles SAM : Plongez vers le sol en changeant toutes les 10 secondes de direction, en lançant des flares toutes les 5 secondes et en branchant l'ECM. Stabilisez-vous sous 80 pieds et restez-y jusqu'à ce que le missile se soit planté.
- Missiles avions tirés de loin (20 miles) : ils sont généralement peu précis. Branchez l'ECM et déviez de 10° environ à droite de l'avion. En effet, l'ECM dévie les missiles à gauche. Appuyez sur la touche 5, puis sur la flèche du clavier. C'est la vue de poursuite du F18. Avec le zoom, essayez de repérer le missile. Lorsqu'il semble tout près, faites un big BREAK, le missile vous lâchera.
- Missiles avions tirés de près (- de 10 miles) : branchez l'ECM et déviez de 70° à droite de l'avion ennemi. Avant, vous avez le temps de lancer un missile, puis essayez d'appliquer la technique déjà décrite.

Ces astuces ne s'appliquent qu'au niveau moyen et dur, le niveau facile l'étant vraiment trop.

Thomas

FURY OF THE FURIES



Pour débuter au niveau de son choix, il suffit d'éditer le fichier c:\fury\dat\GAMEDAT.BIN.
Au secteur 00, les octets 02, 04 et 08 correspondent aux niveaux des quatre parties que l'on peut sauver (attention : le premier octet est le numéro 00). Il suffit donc de remplacer une de ces paires par une paire de la liste suivante :

DESERT	niveau 1: E9	VILLAGE	niveau 1: E6
	niveau 6: A8		niveau 6: B9
LAGON	niveau 1: 6B	MONTAGNE	niveau 1: E3
	niveau 6: 6D		niveau 6: A2
FORET	niveau 1: 6C	PYRAMIDE	niveau 1: 6F
	niveau 6: 6E		niveau 6: 21
USINE	niveau 1: 65	MACHINE	niveau 1: FD
	niveau 6: 24	CHATEAU	niveau 1: 78

De plus, vous pouvez vous amuser à changer tous les textes du jeu en éditant le fichier c:\fury\dat\messages.fra avec, par exemple, WRITE sous Windows sans faire de conversion. Les nouvelles phrases pourront être plus ou moins longues et leur position sera automatiquement recalculée.

Brice Ménard

BON PLAN !

**Vous avez vu les beaux CD qu'il y a dans Joystick ? Et si vous nous filiez un coup de main ? C'est tout simple, si vous réalisez des animations 3D "spécial Joystick", envoyez-les nous et la meilleure servira chaque mois d'ouverture à notre CD ROM. Le créateur de cette animation mensuelle gagnera un abonnement d'un an à Joystick. De plus, le meilleur de l'année empochera 10 passeports pour Disneyland Paris.
Moi, je dis bravo!
Envoyez vos oeuvres à Joystick "Concours Intro CD ROM",
10, rue Thierry le Luron, 92592 Levallois Perret CEDEX.**



JUNGLE STRIKE

Voici les codes des différents niveaux, que j'ai puisés dans ce merveilleux jeu qu'est Jungle Strike :

LEVEL 2: Sub Attack	= 2MM#XMMM-
LEVEL 3: Training Ground	= 9BN75MMMH
LEVEL 4: Night Strike	= 9BBMVNMMM
LEVEL 5: Puloso City	= YVVJTNMMT
LEVEL 6: Snow Fortress	= YBCX*BMM4
LEVEL 7: River Raid	= MCXRSVMMF
LEVEL 8: Mountains	= MCZQQCMM7



Babar

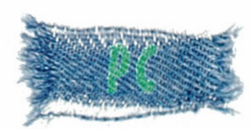
OUT OF THIS WORLD



Durant toute l'intro, maintenir L et R pour une surprise. N'oubliez pas non plus le code BRGR.

Laurent Pontet

MACHIAVELI THE PRINCE



Voici quelques «pokes» pour ce jeu :
- Dans les fichiers «.CFG» du répertoire PRINCE, vous pouvez régler les raisonnements de l'ordinateur. Si vous connaissez quelques mots d'anglais, vous vous en sortirez très bien. De toute façon, en changeant les nombres au début des lignes, vous arriverez toujours à un résultat.
- Dans les fichiers «.STS» du répertoire PRINCE, vous pouvez régler respectivement :
- Le nom de la troupe.
- Le nombre de tours à attendre avant qu'elle soit disponible.
- La ville dans laquelle la troupe sera disponible.
- La composition de la troupe.

Vous pouvez créer des troupes formidables en changeant les nombres dont voici la signification :
- 7 = Chevalier
- 8 = Train de siège
- 9 = Cavalerie
- 10 = Archers à cheval
- 11 = Marins
- 12 = Fusilier
- 13 = Archers
- 14 = Fantassins

Vous pouvez créer des troupes très fortes, mais attention au prix qu'elles coûteront si elles sont trop fortes...
- Dans les fichiers «.DAT» du répertoire PRINCE, vous pouvez aussi régler les armées hostiles. Le système est presque le même que pour les mercenaires.
- Dans les fichiers «.PCX» des répertoires PRINCE et SCNR, vous pouvez modifier les graphismes du jeu et les animations des calamités. Vous pouvez aussi changer les sons du jeu dans le répertoire S.
- Pour gagner énormément d'argent :

1) Débrouillez-vous pour obtenir un poste (autre que celui de chef du Conseil des dix).
2) Ne dépensez pas un florin du budget qui vous est attribué
3) Jouez, faites «end turn» et «OK».
4) L'ordinateur vous dira que vous risquez de perdre de la popularité pour ne pas avoir dépensé le budget.
5) Faites «Cancel».
6) Voilà ! vous venez de gagner de l'argent.
7) Recommencez jusqu'à ce que vous ayez assez d'argent.

Vous pouvez vous amuser à aller jusqu'à un million pour gagner. Si c'est le cas, bonne chance !

Jean-Michel Schaefer

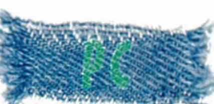
Envoyez-nous vos meilleurs trucs et astuces, vous gagnerez 300 F par soluce publiée et 50 F par astuce (codes de niveau, patches, mots de passe, touches secrètes, conseils, etc). Envoyez le tout à Joystick, «Jeux Crack», 10 rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex.

DOOM I

Il est assez facile de terminer Doom I sans tricher, mais les codes sont toujours utiles pour s'amuser. Pour la carte Action Replay :

+DOOM	19B58664	Armure à 100 % infini
+DOOM	19B58264	Vie à 100 % infini
+DOOM	19B5F601	Chain saw
+DOOM	19B5DE01	Pistol
+DOOM	19B5E201	Shotgun
+DOOM	19B5E601	Chaingun
+DOOM	19B5EA01	Rocket
+DOOM	19B5EE01	Plasma rifle
+DOOM	19B5F201	BGF 9000
+DOOM	19B5B201	Skeleton key bleu
+DOOM	19B5B601	Skeleton key jaune
+DOOM	19B5BA01	Skeleton key rouge
+DOOM	19B5FEC8	Shotgun munitions infini
+DOOM	19B5FAC8	Bullets munitions infini
+DOOM	19B606C8	Rockets infini
+DOOM	19B602C8	Cells infini

Basile Scharr



SUPER KART

Pour avoir 500 000 dollars, entrez le mot de passe «RICH».

Christophe Kuhner

FX-FIGHTER

Voici tous les coups pour FX-FIGHTER (AV = avant, AR = arrière, H = haut, B = bas, P = punch, K = kick, + = en même temps) :

- JAKE :
AR, AV, P
AR, P
H, P
AV, AR, P
AR + K
AR, AV, K
H, K

- SHEBA:
B
AV, AR, P
AR, AV + K
H + P
AR, K
AR + K
AV, AV, K

- VENAM:
AV + K
AV, AV + P
AV, AR + P
H, H + A, A
AR, AV + P
H + AV + P
H + AV + K

- ASHRAF:
AV, P
AR, P
B + P
H + K
AR + K
K, B + AR + K
AV, H , K
AV, B, AV + P
H + P

- SIREN:
H + AR + K
AR, AV, AV, K
AV, AV + P
H + AV + K

- KIKO:
AV, AV, P
AR, AV, K
AV, AV, K
AR + K
AV + P
AR, AR + P
H, P

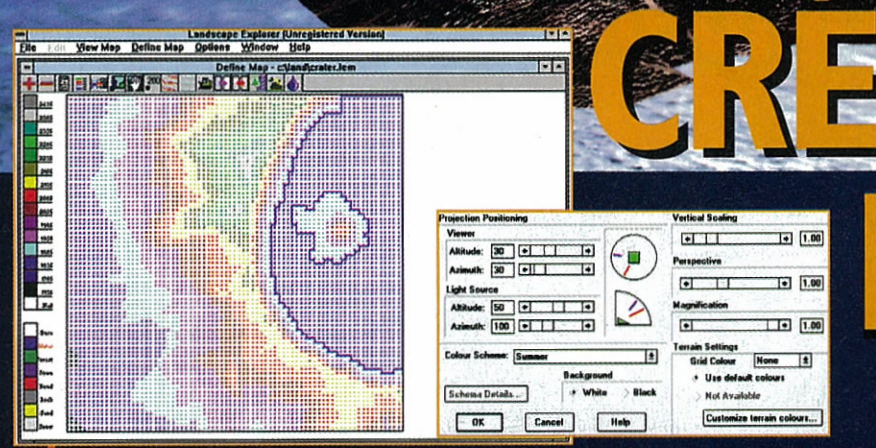
- CYBEN:
AV, AV + P
AV, AV + K
AR, AV, P
AR + K
AV + K
B + P
AV + P (CORPS à C)
H + P (CORPS à CORPS)
B + K
H + P

- MAGNON:
AR, AV, P
AV + K
H + K
AV, AV, P
AV, AV, K
AR + K (CORPS à CORPS)
AR, AV, KICK

Bruno Mauvernais



Amis éditeurs, poursuivez sur cette lancée ! Nous présentions le mois dernier deux excellents logiciels abordables. On recommence ce mois-ci, avec Voxel 3D version 2 et Visual Explorer, un logiciel complémentaire à VistaPro. Plus un nouveau venu s'attaquant à l'aliasing : JAG.



CRÉATION DE PAYSAGES

VISUAL EXPLORER

Tout a commencé dans le domaine du shareware. Kevin Woolley est l'auteur de Landscape Explorer, un utilitaire pour dessiner des cartes topographiques pouvant être réimportées dans VistaPro pour générer des terrains en trois dimensions. Le logiciel passera dans le domaine de l'édition commerciale, sous le nom de Visual Explorer, avant la fin du troisième trimestre. Visual Media System, distributeur de VistaPro, en assurera logiquement l'édition, à un prix compris entre 500 et 600 F. Ceux qui connaissaient la version shareware pourront avoir une vague idée de ce que sera Visual Explorer, qui a subi de nombreuses modifications.

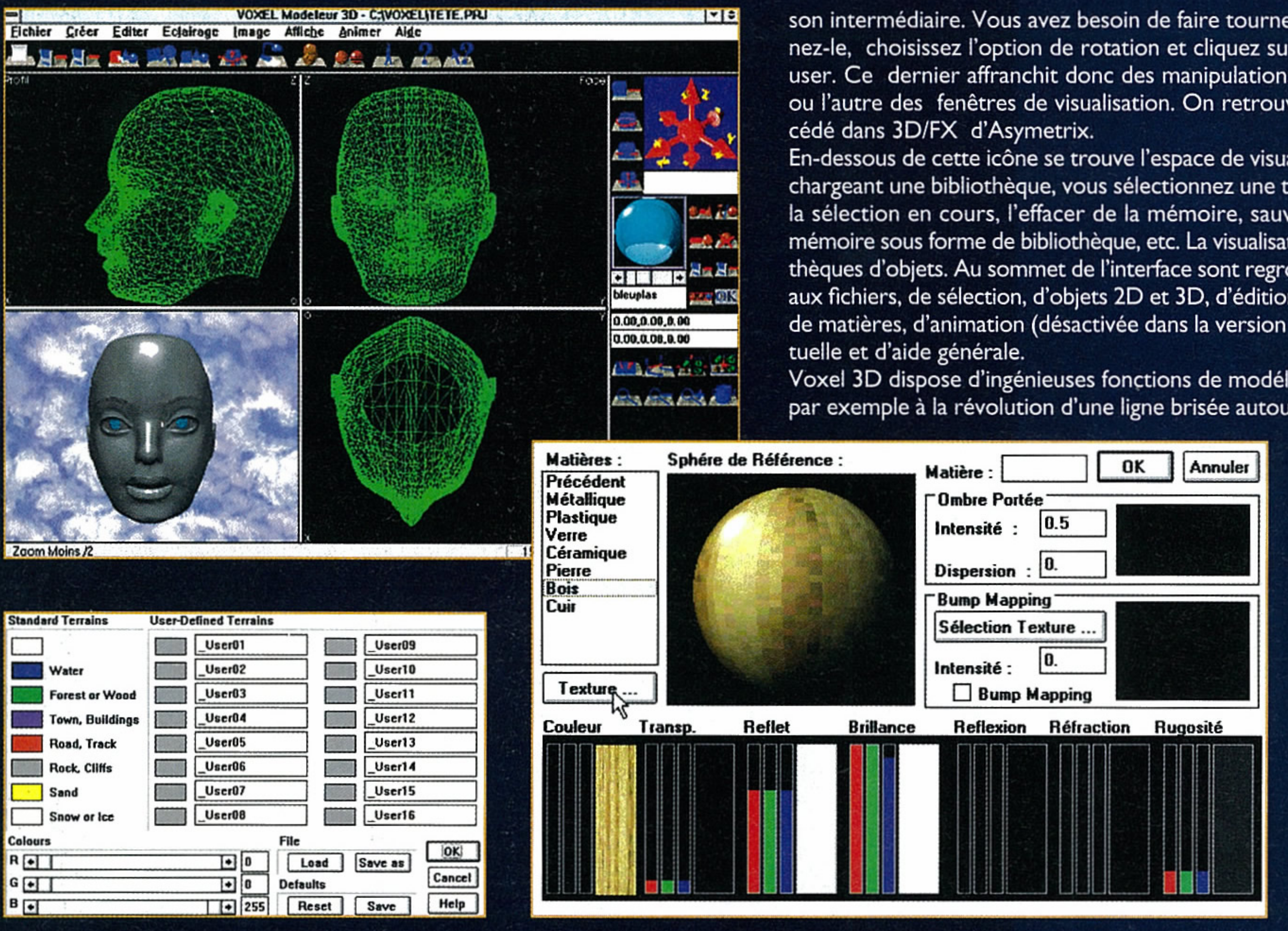
Le but de VE est de créer des cartes topographiques. La fenêtre principale du logiciel est ornée d'une échelle de couleurs, indiquant l'altitude associée à chaque teinte employée. Les icônes de la barre de menus servent à délimiter des portions de terrain. On délimite par exemple un lac en traçant son contour avec l'outil de dessin à main levée, et on remplit l'intérieur avec un outil de remplissage. Jusqu'ici, l'opération pouvait s'effectuer dans un banal logiciel de dessin. Les outils proposés sont cependant réellement adaptés au sujet : on peut ainsi déterminer une fourchette d'altitude pour chaque type de terrain (un lac en altitude et non au niveau de la mer, par exemple), assigner ue altitude particulière à un point unique de la carte pour simuler un pic, charger une image bitmap en arrière-plan et décalquer son contour ou demander au logiciel de le faire automatiquement. On peut aussi interpoler l'altitude d'une région par rapport à son voisinage, connecter plusieurs lacs entre eux de façon automatique, etc. VE se charge aussi de sauvegarder des palettes de couleurs personnalisées.

Une fois établie votre carte, vous pourrez demander une projection en trois dimensions pour en évaluer les imperfections. Vous indiquez la position et l'altitude du point de vue et de la source lumineuse, la palette de couleurs à employer (Desert, Polaire, Hiver, etc.), l'échelle verticale du terrain, entre autres paramètres. Visual Explorer peut même projeter une image en incrustation, de façon à obtenir un mapping géométrique du terrain : cette option «d'overlay» apporte une touche originale à condition de disposer d'images de bonne qualité telle qu'une carte routière numérisée ou une photo satellite. Une option sert à sauvegarder l'image finale, une autre à engendrer une animation. Visual Explorer propose enfin l'importation et l'exportation - assorties de nombreuses options - au format DEM de VistaPro, au sein duquel il ne restera plus qu'à lancer le calcul du paysage en haute résolution.

EDITEUR : VISUAL MEDIA SYSTEM
PRIX : 500 À 600 F ENVIRON

MODELAGE ET CALCUL

VOXEL 3D VERSION 2



Il est toujours bizarre de commencer la description d'un logiciel en parlant du prix, mais la nouvelle version de Voxel 3D étant vendue 390 F TTC, le détail prend une importance capitale. Oui, il s'agit encore d'un logiciel de modelage et de calcul sous Windows. Mais quelques fonctions le sortent du lot. Et son prix le rend accessible à tous. Il s'agit d'une tendance qui ne cesse de nous réjouir. La version «abordable» de Voxel 3D se nomme «Force 1». Elle est dépourvue des fonctions d'animations et d'opérations booléennes. Pour y accéder, il faut payer la différence de prix avec la version «Force 2», dont le prix devrait être de 1 000 F.

La première version de Voxel 3D cachait des trésors impossibles à exploiter à cause de l'interface. Pour déplacer un objet, il fallait cliquer dessus pour faire apparaître une boîte de dialogue et y entrer les coordonnées de translation. Bien sûr, c'est toujours plus pratique que POV, mais on vous laisse imaginer la procédure pour modéliser une voiture...

Avec cette nouvelle version, l'éditeur MM Création fait amende honorable. L'interface a bien entendu été améliorée, enrichie, mais elle se présente désormais sous une forme beaucoup plus esthétique et «parlante». Elle se décompose en plusieurs fenêtres de visualisation, accompagnées d'icônes de zoom, de rafraîchissement, d'options, etc., d'un «space-user» sur lequel nous reviendrons, d'un espace pour visualiser les bibliothèques de textures ou de modèles sous la forme de vignettes. Enfin, l'espace de travail est surmonté d'un menu d'icônes, chacune d'entre elles faisant apparaître un nouveau menu.

Le «space-user» est la grande icône hérissée de pointes en haut et à droite de l'écran. Lorsqu'un objet ou un groupe est sélectionné, les classiques opérations de translation, rotation, changement d'échelle, peuvent se faire par son intermédiaire. Vous avez besoin de faire tourner un modèle ? Sélectionnez-le, choisissez l'option de rotation et cliquez sur l'un des axes du space-user. Ce dernier affranchit donc des manipulations hasardeuses dans l'une ou l'autre des fenêtres de visualisation. On retrouve le même type de procédé dans 3D/FX d'Asymetrix.

En-dessous de cette icône se trouve l'espace de visualisation des textures. En chargeant une bibliothèque, vous sélectionnez une texture pour l'appliquer à la sélection en cours, l'effacer de la mémoire, sauvegarder les matières en mémoire sous forme de bibliothèque, etc. La visualisation s'applique aux bibliothèques d'objets. Au sommet de l'interface sont regroupées les icônes d'accès aux fichiers, de sélection, d'objets 2D et 3D, d'édition, d'éclairage, de caméra, de matières, d'animation (désactivée dans la version Force 1), d'aide contextuelle et d'aide générale.

Voxel 3D dispose d'ingénieuses fonctions de modélisation. Si vous procédez par exemple à la révolution d'une ligne brisée autour d'un axe (pour faire un verre ou une bouteille, entre autres), le fait de déplacer l'orientation de la ligne modifie la prévisualisation de l'objet final en temps réel. La révolution n'est donc validée que sur votre demande. Cette fonction permet de modéliser des formes originales lorsque l'on n'a pas d'idée précise du résultat que l'on souhaite. Voxel 3D fait évidemment appel aux primitives mais sait également manipuler les vertices (sommets des facettes composant l'objet) et les splines (segments dont la courbure est contrôlée par des points de contrainte). On trouve ici et là quelques surprises dont une commande créant à chaque sommet des facettes d'un objet la reproduction d'un deuxième objet. Pour modéliser un flocon de neige, on crée une étoile à six branches, on la duplique et on appelle cette fonction. Chaque sommet de l'étoile possède alors une nouvelle étoile. Simple, non ? Voxel 3D propose, comme dans sa version 1, d'une fonction de modélisation d'arbres.

Rien de spécial à dire sur les lumières et les caméras. En revanche, les matières bénéficient dans cette version de l'excellent algorithme de compression fractale des images. Conçu par Iterated Systems, il n'est pour l'instant employé que dans Fractal Photo Lab, un logiciel français de retouche édité par Image Etc. L'algorithme compresse l'image jusqu'à 200 fois, bien qu'un facteur 50 suffise amplement, sans perte de qualité, puisque l'image est décrite selon des formules mathématiques (la lune est un cercle, ses cratères sont d'autres cercles, de coordonnées x et de rayon y, etc.). Avec le format FIF, un fichier TGA de 400 Ko n'en occupe plus que 2 Ko en théorie, sans rien perdre de sa qualité.

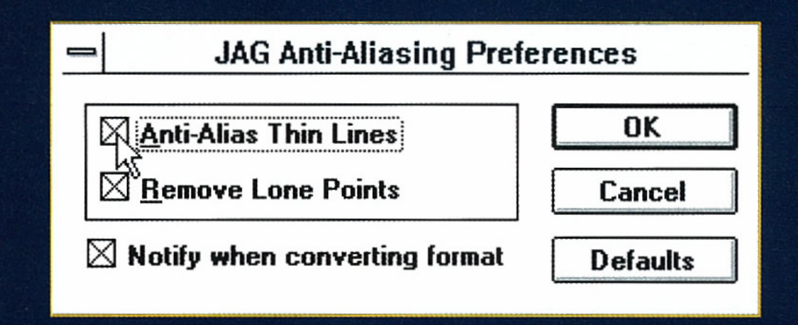
Le calcul des images est très rapide et dispose de beaucoup de paramètres. On réglera ainsi la puissance de l'anti-aliasing, le calcul d'ombres sur les réflexions, de réflexions sur les réfractions, etc. L'image est sauvegardée au format TGA

EDITEUR : MM CRÉATION
PRIX : 390 F TTC



UTILITAIRE

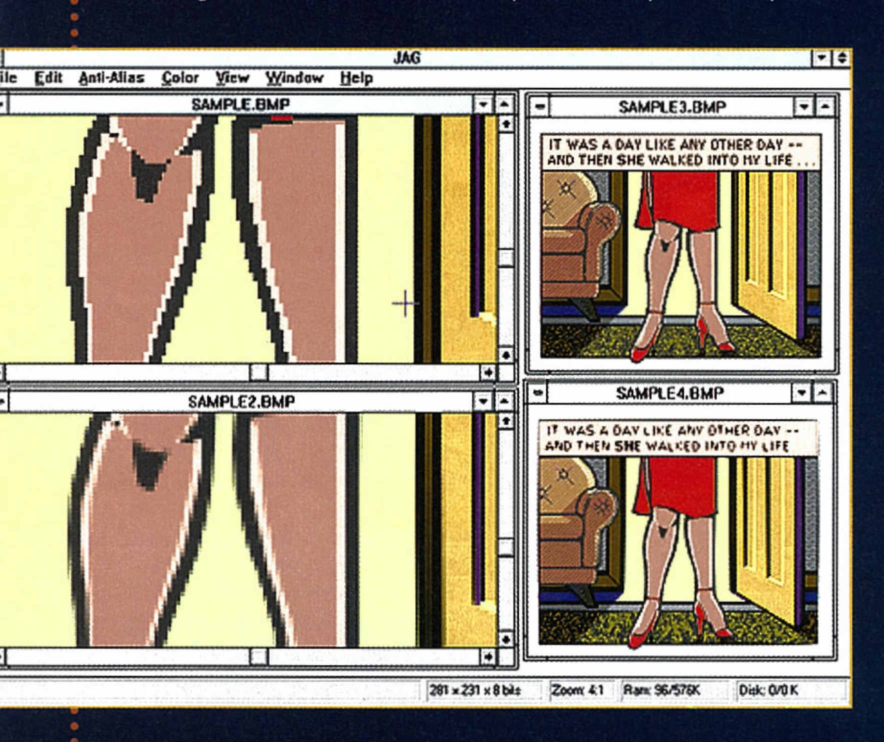
JAG



Si vous croyez avoir tout vu dans le domaine des utilitaires, prenez encore la peine de vous intéresser à JAG. Ce programme existant depuis longtemps sur Macintosh débarque sur PC, commercialisé par Ray Dream au prix de 1 080 F TTC. Bien qu'il propose diverses fonctions de correction des couleurs, de réduction de palettes, et autres rotations, rognages, etc., JAG ne trouve son utilité que dans le domaine de l'anti-crénelage ou anti-aliasing.

Si vous êtes des passionnés de l'image de synthèse, vous savez déjà ce qu'est l'aliasing. Il s'agit d'un phénomène intervenant dans les zones de l'image où le contraste est trop élevé entre deux blocs dont la frontière est oblique. Reprenons calmement. Imaginez un mur incliné blanc sur fond noir. La jonction entre les deux zones est représentée par une ligne dont l'aspect paraît crénelé. Le problème vient de la résolution de l'image. On peut demander à éliminer le problème : votre logiciel de création d'images de synthèse calcule alors cette zone en l'agrandissant en mémoire. Lorsqu'il la réduit pour l'incorporer au sein de la scène, il dispose donc de plusieurs pixels en mémoire pour en reconstituer un seul à l'écran. La moyenne obtenue n'est ni du blanc ni du noir, mais une couleur intermédiaire adoucissant la transition entre les deux zones.

JAG se propose de traiter, sous Windows, n'importe quelle image. Le résultat est à la fois très rapide et efficace. L'intérêt pour les amateurs d'images de synthèse est d'économiser du temps de traitement dans les logiciels de 3D en désactivant l'option d'anti-aliasing et en déléguant ce traitement à JAG. La différence de qualité est pratiquement inexistante si vous n'utilisez qu'un anti-aliasing de facteur 2 dans vos logiciels. JAG servira aussi à adoucir les dessins créés dans les logiciels de dessin traditionnels. Il reste que le prix est sans aucun doute excessif par rapport à la prestation.



EDITEUR : RAY DREAM
PRIX : 1 080 F TTC

BON PLAN !

Vous avez vu les beaux CD qu'il y a dans Joystick ? Et si vous nous filiez un coup de main ? C'est tout simple, si vous réalisez des animations 3D "spécial Joystick", envoyez-les nous et la meilleure servira chaque mois d'ouverture à notre CD ROM. Le créateur de cette animation mensuelle gagnera un abonnement d'un an à Joystick. De plus, le meilleur de l'année empochera 10 passeports pour Disneyland Paris.
Moi, je dis bravo!

Envoyez vos oeuvres à Joystick "Concours Intro CD ROM", 10, rue Thierry le Luron, 92592 Levallois Perret CEDEX.

3D STUDIEUX

Lord Casque Noir

Une seule question ce mois-ci par manque de place. Je vous rappelle que vous pouvez nous poser vos questions ou nous envoyer vos suggestions à Joystick, 3D Studieux, 10 rue Thierry le Luron, 92592 Levallois Cedex.

Lorsque je crée une texture lumineuse sous 3DS, elle n'éclaire pas. Est-ce un bug ?
Roger, Lyon

LCN : Ce n'est pas un bug. Une texture lumineuse n'est pas une source lumineuse. Si tu veux créer une ampoule par exemple, tu dois effectivement prendre une texture auto illuminée pour qu'on la voit, genre "White neon"; mais il faut la coupler avec un spot ou une lampe omni pour qu'elle éclaire.





... PAR COURRIER ...
... PAR TELEPHONE ...
... PAR FAX ...

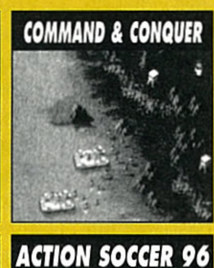
A ULTIMA VPC
BP 04 - 94801 VILLEJUIF CEDEX
TEL : (1) 46 70 44 00
FAX : (1) 43 38 11 86

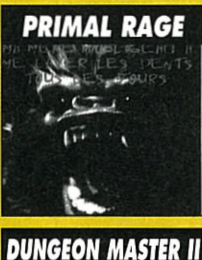
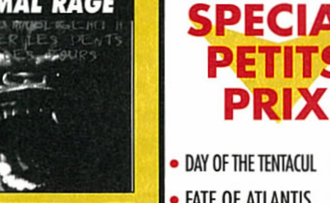
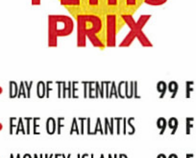
COMMANDEZ PAR CORRESPONDANCE



NOUVEAUTES






NEED FOR SPEED — PITFALL — COMMAND & CONQUER — FADE TO BLACK — PRIMAL RAGE

HITS

PHANTASMAGORIA 499 F — HI OCTANE 329 F — ACTION SOCCER 96 + JOYPAD 299 F — MECH WARRIORS 369 F — DUNGEON MASTER II BEST CELLAR! 399 F

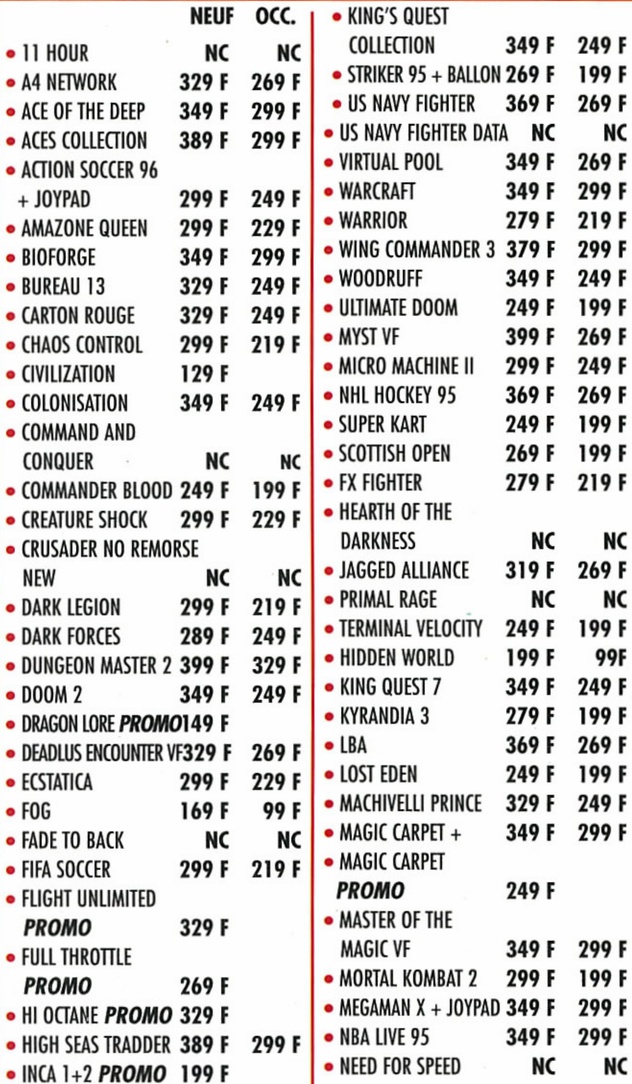
PROMO

DARK FORCES 289 F — FLIGHT UNLIMITED 329 F — RUGBY WORLD CUP 95 149 F — UNDER KILLING MOON 299 F — DRAGON LORE 149 F

SPECIAL PETITS PRIX

- DAY OF THE TENTACUL 99 F
- FATE OF ATLANTIS 99 F
- MONKEY ISLAND 99 F
- MONKEY ISLAND II 99 F
- LOOM 99 F
- COMPLITE ULTIMA IV 99 F
- LABYRINTH OF TIME 99 F
- NHL HOCKEY 99 F
- ULTIMA UNDERWORLD I ET II 99 F
- SPACE HULK 99 F
- REBEL ASSAULT 149 F
- SAM & MAX 149 F

JEUX PC



	NEUF	OCC.
11 HOUR	NC	NC
A4 NETWORK	329 F	269 F
ACE OF THE DEEP	349 F	299 F
ACES COLLECTION	389 F	299 F
ACTION SOCCER 96 + JOYPAD	299 F	249 F
AMAZONE QUEEN	299 F	229 F
BIOFORGE	349 F	299 F
BUREAU 13	329 F	249 F
CARTON ROUGE	329 F	249 F
CHAOS CONTROL	299 F	219 F
CIVILIZATION	129 F	
COLONISATION	349 F	249 F
COMMAND AND CONQUER	NC	NC
COMMANDER BLOOD	249 F	199 F
CREATURE SHOCK	299 F	229 F
CRUSADER NO REMORSE NEW	NC	NC
DARK LEGION	299 F	219 F
DARK FORCES	289 F	249 F
DUNGEON MASTER 2	399 F	329 F
DOOM 2	349 F	249 F
DRAGON LORE *PROMO*	149 F	
DEADLUS ENCOUNTER VF	329 F	269 F
ECSTATICA	299 F	229 F
FOG	169 F	99 F
FADE TO BACK	NC	NC
FIFA SOCCER	299 F	219 F
FLIGHT UNLIMITED *PROMO*	329 F	
FULL THROTTLE *PROMO*	269 F	
HI OCTANE *PROMO*	329 F	
HIGH SEAS TRADDER	389 F	299 F
INCA 1+2 *PROMO*	199 F	
AIV NETWORK	329 F	269 F
KING'S QUEST COLLECTION	349 F	249 F
STRIKER 95 + BALLON	269 F	199 F
US NAVY FIGHTER	369 F	269 F
US NAVY FIGHTER DATA	NC	NC
VIRTUAL POOL	349 F	269 F
WARCRAFT	349 F	299 F
WARRIOR	279 F	219 F
WING COMMANDER 3	379 F	299 F
WOODRUFF	349 F	249 F
ULTIMATE DOOM	249 F	199 F
MYST VF	399 F	269 F
MICRO MACHINE II	299 F	249 F
NHL HOCKEY 95	369 F	269 F
SUPER KART	249 F	199 F
SCOTTISH OPEN	269 F	199 F
FX FIGHTER	279 F	219 F
HEARTH OF THE DARKNESS	NC	NC
JAGGED ALLIANCE	319 F	269 F
PRIMAL RAGE	NC	NC
TERMINAL VELOCITY	249 F	199 F
HIDDEN WORLD	199 F	99F
KING QUEST 7	349 F	249 F
KYRANDIA 3	279 F	199 F
LBA	369 F	269 F
LOST EDEN	249 F	199 F
MACHIVELLI PRINCE	329 F	249 F
MAGIC CARPET +	349 F	299 F
MAGIC CARPET *PROMO*	249 F	
MASTER OF THE MAGIC VF	349 F	299 F
MORTAL KOMBAT 2	299 F	199 F
MEGAMAN X + JOYPAD	349 F	299 F
NBA LIVE 95	349 F	299 F
NEED FOR SPEED	NC	NC
NOCTROPOLIS *PROMO*	299 F	
PGA 96	NC	NC
PHANTASMAGORIA	499 F	399 F
PRISONER OF ICE	349 F	299 F
RAVENLOFT 2	329 F	269 F
RISE OF ROBOT	219 F	149 F
SIM CITY 2000	329 F	229 F
SIMON LE SORCIER 2	NC	NC
SIM TOWER	349 F	299 F
SLIPTREAM 5000	269 F	199 F
STAR TREK NEXT G	369 F	319 F
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	249 F	199 F
SYNDICATE + UFO *PROMO*	199 F	
SKIN GAME	399 F	299 F
THE CIVIL WAR	319 F	269 F
THEME PARK	379 F	249 F
LAST DYNASTY	349 F	299 F
ORION CONSPIRACY	359 F	299 F
PERFECT GENERAL 2	399 F	299 F
PSYCHO PINBALL	299 F	249 F
UNDER KILLING MOON	PROMO	299 F

OCCASION

ULTIMA **ACHETE** COMPTANT OU **ECHANGE** VOS LOGICIELS (CD ROM ou Disk) **PLUS CHER**



ARCADE 3D : DOOM 1666, HERETIC, ROTT, WOLF 3D, TERMINAL VELOCITY, NIGHTWAR 3D, DESCENT, BLACKSTONE, BODYCOUNT, KENLAB 3D, CORRIDOR 7, QUARANTINE, BREAK FREE, ARCADE COMBAT, ONE MUST FALL, SANGO FIGHTERS, CREEP, SENTO, MORTAL KOMBAT II, STREET FIGHTER II, BODY BLOWS, BRUTAL. **ARCADE ACTION :** CANNON FODDER. **ARCADE TIR :** DSC. **CARTE :** TAROT 201. **CASSE BRIQUE :** KRYPT, GEMS 2, EROID, BREAK. **CHARME :** STRIP POKER. **COURSE :** BC RACERS, OVERDRY, POWER DRIVE, TUBES, SKYROADS, SUPER KART, WACKYWEEL. **DIVERS :** TRUGG, BALLISTI, L3, PETE, CHENILLE. **DRIVERS :** FABRICANT CARTE SVGA. **ECHEC :** SFTCREAT. **FLIPPER :** PINBALL DREAMS, PSYCHO PINBALL, DREAM. **PLATEFORME :** WORLD, FOREST, FROG, JAZZ JACK RABBIT, HARRY, HOLLS POLLS, LOAST, PIZZA, RIPTIDE, TROLLS, VGODESS, WILDWEST, ZOOL. **SHOOT N'UP :** RAPTOR, HIGHWAY UNTER, TOWER ASSAULT, SOLAR, OUT RIDGE, TUB WORLD, XATAX, SPACE, DARKER, DESERT, LOST, N RAID, LINE WARS, SPECTRE, TRAFIC DEPARTEMENT, INTRUDER, ZONE 66, CHEESSY, DELTWING. **SPORT :** FAIRHEAVEN, FIFA SOCCER, KICK OFF 3, POOL. **SYNTHESE :** POV RAY. **TETRIS :** 2 TETRIS, JBF, MAXTRIS, SPIRD, TETRIS, ZOOM. **UTILITAIRES :** DOOM, HERETIC, WOLF 3D, GAME WIZZARD. **WARGAME :** FRONT CINE, WARCRAFT, MASTER OF MAGIC, X COM. **DEMO DE GROUPE :** 2 ND, REAL, CD2, PANIC, CORTA, CYBOZ, DIM, MOON, PLANT, PSYCHO, SEMTEX, XYZ, MARS. **EDUC :** ARMATH. **IMAGES GIF AVENTURES :** TEEN AGENT, BIG RED, ADVENTURE, DISCWORLD, GUILTY, DUNGEON MASTER 2, ESPRITS, TRANAK. **MULTIMED SON :** 330 FICHIERS MODULES, 1239 FICHIERS MIDI, SOUND TRACKER (FT TRACKER, RMP 120, PLAYERS, PLAYERS MIDI, PLAYERS MODULE, PLAYERS WAVE). **MULTIMED VIDEO :** MORPHING (RMORF), FRACTAL (FRACTINT), PLAYER (VIDEO FOR DOS, DMPEG),VIEWER, PV (LIE FICHIERS IMAGES ET VIDEO, PIC, DESSIN BITMAP). **UTILITAIRES ...**

La meilleure compil de la rentrée !!!

NOUVEAUX MAGASINS

→ **BRIVE** 29, rue de la République - 19108 Tél : 55 17 18 00
→ **LIMOGES** 40, avenue Garibaldi - 87000 Tél : 55 10 97 97
→ **LYON** 32, rue Ney - 69006 Tél : 72 74 46 39
→ **NICE** 42, bd Gambetta - 06000
→ **RODEZ** 6, avenue Victor Hugo - 12000 Tél : 65 68 41 79

PARIS

→ **Paris/GOBELINS** NEUF - OCCASION - ECHANGE 57, avenue des Gobelins - 75011 Tél : 47 07 33 00
→ **Paris/REPUBLIQUE** NEUF - OCCASION - ECHANGE 5,BD Voltaire - 75011 Fax : 43 38 11 86 Tél : 43 38 96 31
→ **Paris/ST GERMAIN** 73,BD St Germain - 75005 Tél : 43 54 50 00
→ **Paris/TURIN** OCCASION - ECHANGE 21, rue de Turin - 75008 Tél : 42 94 97 14
→ **ASNIERES** NEUF - OCCASION - ECHANGE 95, avenue de la Marne - 92600 Tél : 47 91 49 47

PROVINCE

→ **BASTIA** - 3, rue St François 20200 - Tél : 95 31 68 70
→ **BAYONNE** 11, rue du Port de Castets - 64100 Tél : 59 46 13 38
→ **BORDEAUX** - 203, rue Ste Catherine 33000 - Tél : 56 92 85 11
→ **BOURGES** - 9, rue d'Auron 18000 - Tél : 48 24 46 72
→ **CARCASSONNE** 22, rue Aimée Ramond - 11000 Tél : 68 47 49 74
→ **CASTRES** - 6, rue Henri IV 81100 - Tél : 63 59 28 03
→ **LE HAVRE** 95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600 Tél : 35 19 00 82
→ **LOCHES** - 5, rue St Antoine 37600 - Tél : 47 59 28 20
→ **NIMES** - 4, rue des Greffres 30000 - Tél : 66 76 16 16
→ **PERPIGNAN** - 17, av. Guynemer 66000 - Tél : 68 50 89 50
→ **POITIERS** - 8, rue de l'Eperon 86000 - Tél : 49 41 77 45
→ **ROCHEFORT** 127 bis, rue Louis Thiers - 17300 Tél : 46 99 81 25
→ **ROUEN** - 103, rue du Général Leclerc 76000 - Tél : 35 98 38 99
→ **TOULOUSE** - 11, rue des Lois 31000 - Tél : 61 12 33 34
→ **FORT DE FRANCE** Centre Commercial Le Trident Tél : 61 12 33 34

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence .

... REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS ... CONTACTEZ-NOUS AU 43 55 72 77

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à ULTIMA VPC BP 04 - 94801 VILLEJUIF CEDEX . Tél : (1) 46 70 44 00 - Fax : (1) 43 38 11 86.

Nom .... Prénom ....
Adresse complète ....
Tél. (obligatoire) ....

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

PORT : MATÉRIEL 60 F - LOGICIEL 25 F
❑ CHÈQUE ❑ CONTRE REMBOURSEMENT+30 F
❑ CARTE BLEUE
I_I_I_I_I DATE D'EXP.
I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I
DATE .... SIGNATURE

JOYSTICK 10/95

I A N S O L É M I O

Dans Joy n° 57 nous abordions la grande saga du Midi. Le cœur battant, les esgourdes largement déployées, vous découvriez en bloc l'interface Midi, les expandeurs multi-timbraux, les Midi Files et la rupture entre Garcimore et Claudia Choufleur. C'est que ça rigolait pas, dans le n° 57 ! On y parlait même d'une nouvelle race de logiciels musicaux : le séquenceur. Ah, le séquenceur ! Vachement pratique, le séquenceur ! Rendez-vous compte : vous avez des idées de morceaux plein la tête, des idées d'arrangements comme on n'en fait plus avec des violons, des didgeredoo et des violes de gambe, mais pas de pot, vous êtes tout seul. Pas de panique : vous vous souvenez de la disquette fournie avec votre carte son General Midi qui croupit au fond de sa boîte. Il y a un séquenceur dessus, une sorte de «Cakewalk Apprentice» ou autre «Cubase Lite». Fini les batteurs qui puent et les bassistes qui vous piquent vos petites amies ! Vous allez pouvoir faire de la musique, tout seul, peinard, avec votre PC.

Un séquenceur au bifidus actif

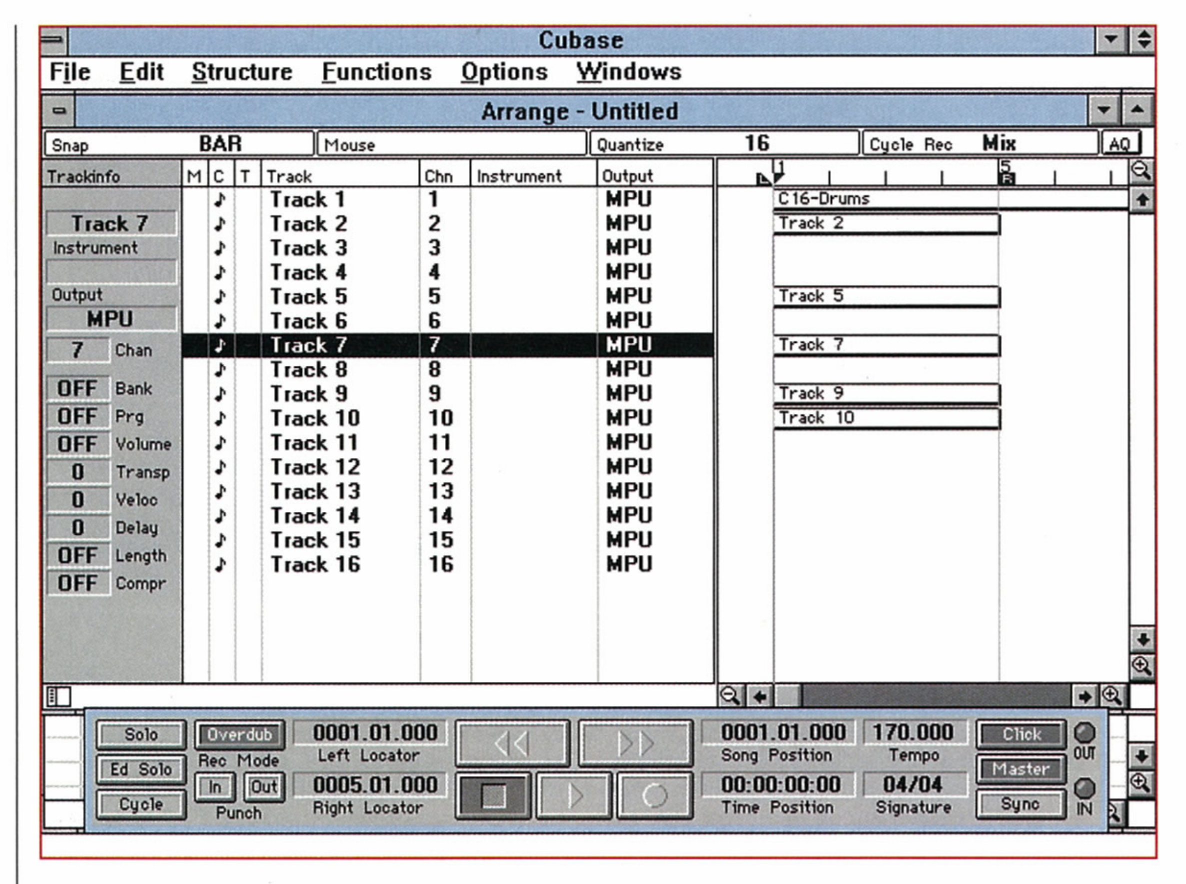
Vous ne savez pas jouer au piano des deux mains ? C'est plus un problème ! Vous êtes incapable d'aligner trois notes dans le rythme ? Ne vous faites plus de bile ! Le séquenceur est là pour vous simplifier la vie. Le séquenceur est à la musique informatique ce que la machine à laver et les fruitosomes sont à la ménagère moderne ou plus clairement le traitement de texte à l'écriture. Mais ne nous emballons pas et commençons par le début.

Ne cherchez plus Midi à 14 heures !

(Part II)

C'est pas croyable, vous possédez un PC, une carte son General Midi ou un synthétiseur, et vous ne savez toujours pas quoi en faire. Pardi, il vous faut un séquenceur, le fidèle compagnon de votre créativité musicale et le nouvel ami de vos voisins.

Dans les studios de musique, il y a de chouettes machines appelées magnétophones multi-pistes qui servent à l'enregistrement et au mixage. En gros, les groupes jouent ensemble ou séparément leurs parties qui sont enregistrées sur des pistes différentes. C'est bien pratique car si le guitariste se plante sur son solo, il suffit juste de réenregistrer sa piste. Avec votre PC, c'est pareil. Votre carte General Midi ou votre synthé remplacent les musicos, et le séquenceur fait fonction d'enregistreur multi-pistes. Vous êtes tout seul, tant pis ! Vous allez enregistrer l'une après l'autre, la piste de basse, de batterie, de tuba ou de gaffophone, et à l'arrivée vous aurez un morceau complet. Tout cela est possible si votre générateur de son est Midi et multitimbral (on peut lui faire jouer des sonorités différentes en même temps). Pour transmettre les notes à l'ordinateur, l'idéal est le clavier de commande Midi (ou la guitare ou le saxo Midi, voir Joy n° 57) qui sera relié à la carte son qui fait aussi office d'interface Midi. Évidemment, on doit passer par une petite configuration qui se fait dans le gestionnaire de Windows et dans les préférences du logiciel séquenceur. Il s'agit de déterminer d'où viendront les notes à enregistrer et sur quel port il faudra les restituer. Fastoche !



Les outils

Pourquoi faire compliqué quand on peut faire simple : le panneau de contrôle principal d'un séquenceur est calqué sur les commandes d'un magnétophone. Comme pour son grand frère à bande, on y retrouve des boutons d'enregistrement, de lecture, d'arrêt, d'avance et de retour rapide. D'autres disposent également de boutons supplémentaires permettant de se retrouver instantanément en fin ou en début de morceau. Bien sûr, d'autres outils viennent compléter cette base : le premier concerne la création pas à pas (note par note) de la musique, ainsi que le traitement des commandes Midi comme la gestion des canaux, la quantification ou mise dans le tempo des notes et un certain nombre de représentations graphiques (la plus répandue étant celle du rouleau perforé, comme celui d'un orgue de barbarie ou d'un piano mécanique. Il est plus couramment appelé Grid Edit, Key Edit ou Piano Roll, «Grille» en français bien de chez nous). Certains disposent également d'une présentation de type partition, reprenant le système des portées. Si ce type est important pour les musiciens, il n'est pas forcément le plus pratique pour la musique Midi. Outre ces outils, vous trouverez également une fenêtre d'arrangements qui permet de diviser vos morceaux en plusieurs parties (intro, couplet, refrain) que vous pouvez ensuite déplacer à loisir pour en modifier la structure. Certains incluent la visualisation d'un ou de plusieurs instruments comme un clavier de piano, voire un manche de guitare. Le séquenceur se présente donc tout d'abord comme un magnétophone sur lequel on peut apporter de nombreuses modifications, même après avoir enregistré son morceau. On peut ainsi, tel un David Copperfield, remettre les notes dans le temps, modifier le tempo et même rectifier les fausses notes à la souris.

La fenêtre des pistes

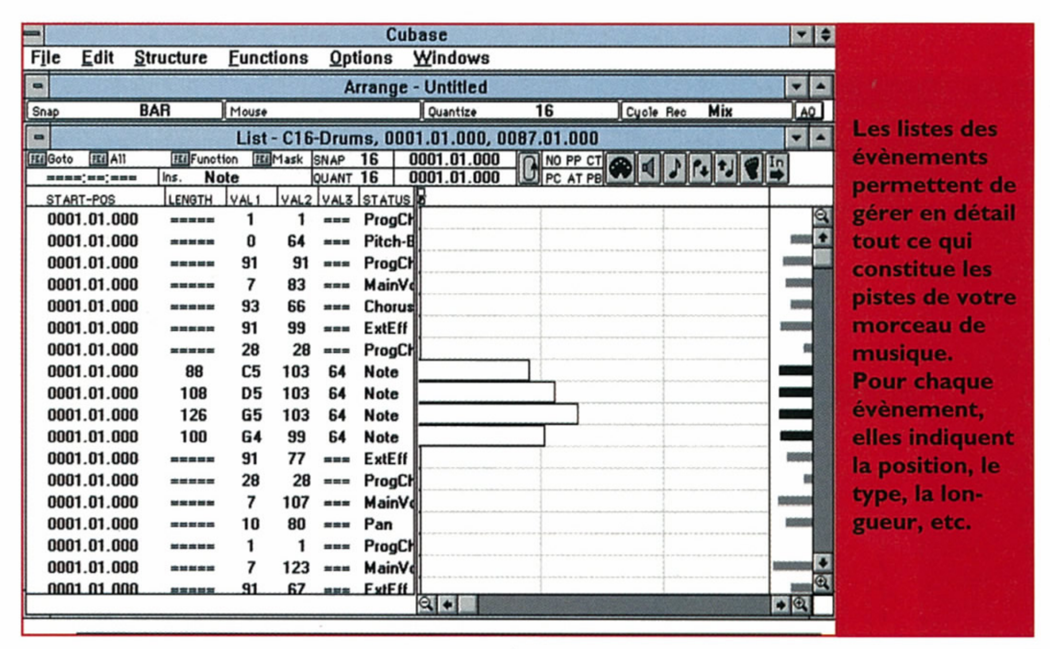
Avant de découvrir l'ensemble des écrans d'un séquenceur, il existe un élément incontournable : c'est la configuration de votre morceau. Il faut indiquer à l'ordinateur quels instruments seront joués sur chacune des pistes, ainsi que le canal Midi qui leur est attribué. C'est dans cet écran que l'on ajoutera des pistes si besoin est, et que l'on pourra le plus souvent choisir le port Midi utilisé.

L'ABC des notes

Vous vous souvenez des cours de musique à l'école ? Mais si ! Toute la classe interprétait à la flûte à bec des succès retentissants comme Chanson pour l'auvergnat de Brassens ou Ode à la joie de Anonyme, XIe siècle. À l'époque, on vous avait même appris que les notes de musique répondaient aux doux noms chantants de Sol, Ré, Fa. Et puis aussi Mi, La, Do. Eh bien, vous n'y êtes pas du tout. Ça s'appelle plus comme ça. On a beau être le produit d'une culture latine, c'est le système anglo-saxon qui fait maintenant la loi. Ici, pas de place à la poésie, et le nom des notes a été violemment standardisé avec des lettres de l'alphabet, un peu comme un formulaire de l'Administration des impôts. Pour vous y retrouver dans les logiciels musicaux qui utilisent tous ce système, voici une table de correspondance : Comme sur un clavier, il y a plusieurs octaves, on rajoute un chiffre au nom de la note pour que tout soit bien clair. Ainsi, E2 correspond au Mi de la deuxième octave et C3 au Do central sur un clavier de piano.



LA	A
SI	B
DO	C
RE	D
MI	E
FA	F
SOL	G



Les listes des évènements permettent de gérer en détail tout ce qui constitue les pistes de votre morceau de musique. Pour chaque évènement, elles indiquent la position, le type, la longueur, etc.

Un piano mécanique

L'éditeur qui se présente sous la forme de carton perforé est certainement l'élément le plus important. Comme on peut le voir sur les photos d'écran, il comprend souvent un clavier de piano sur le côté permettant de se repérer par rapport aux touches. En son absence, c'est la souris en se déplaçant sur l'écran qui indique la note. Cet écran permet soit de visualiser les notes enregistrées, avec leur longueur et leur position par rapport au temps, soit d'en créer de nouvelles à la souris. Il est également possible de les déplacer en cliquant dessus pour les sélectionner. Il existe deux commandes importantes dans cet éditeur : le Snap et la longueur des notes. Le Snap, que l'on pourrait traduire par «Crantage» en français, correspond à la position des notes dans le temps. Vous pouvez ainsi jouer tous les 1/16ème de temps une note qui aura une longueur variable. Cette longueur correspond au paramètre de quantification de note. Ainsi, vous pouvez placer pas à pas des notes qui dureront un temps complet - soit une noire - mais tous les quarts de temps. Comme vous pouvez le voir sur les photos d'écran, certains séquenceurs disposent d'éditeurs spécialisés pour les percussions.

La fenêtre d'arrangements

Suivant la qualité et la complexité du logiciel, cette fenêtre peut être graphique ou sous forme de barres horizontales indiquant toutes les parties jouées sur chacune des pistes. Dans le cas de la liste, la vision est un peu moins claire, puisqu'elle affiche la liste des différentes parties avec le point de départ, la fin, l'instrument utilisé, etc. Certains logiciels ne possèdent pas ce type de fenêtre. La construction d'un morceau est rendue plus difficile, puisqu'il faut utiliser la fenêtre Liste ou Piano mécanique pour savoir ce qu'il y a sur chaque piste ; mais il est impossible d'avoir une vue globale de toutes les pistes.

La fenêtre Liste

Cette fenêtre affiche en fait les mêmes données que celles du piano, mais avec l'avantage de nommer tous les événements, que ce soit les notes, des changements de programme ou tout autre type de contrôleurs continus (comme le Pitch Bend) ou discontinus (comme les changements de volume). Ce genre de vue sert à mieux surveiller, créer ou détruire ces événements. Il permet par exemple, pour les notes, de modifier une à une les vitesses d'attaque ou la hauteur de la note. On peut ainsi transformer un la en do ou lui ajouter une altération (dièse ou bémol). Cette fenêtre offre donc une vue précise permettant un travail événement par événement.

Les filtres

L'intérêt du Midi est de pouvoir filtrer les événements qui entrent ou qui sortent du séquenceur. Ce filtrage permet d'évacuer les éléments superflus d'un enregistrement. Ainsi, si vous avez enregistré par mégarde ou si vous souhaitez tester une montée de notes avec le Pitch Bend (molette de hauteur de note), il est possible, bien que l'ayant enregistrée, de la filtrer pour que ce contrôleur ne soit pas pris en compte lors de la restitution de votre morceau.

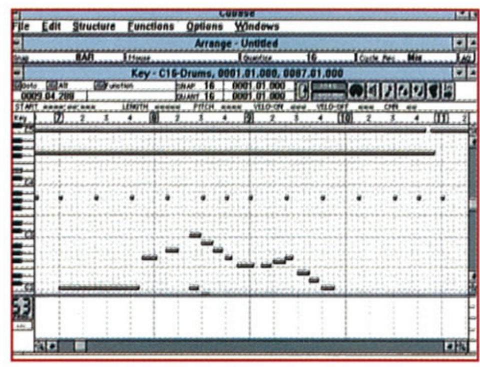
Premiers pas dans l'enregistrement

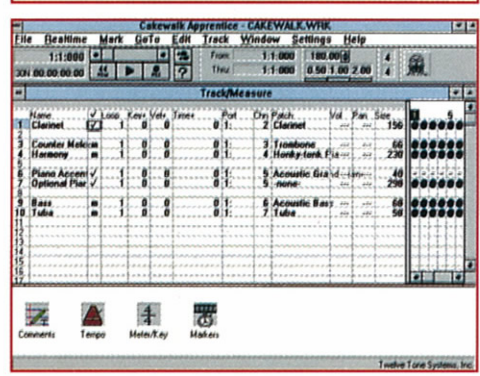
Il est temps maintenant de se lancer dans une petite composition rapide. Bien sûr, il faut pour cela un métronome pour essayer de respecter le tempo, même si, comme nous le verrons plus loin, le Midi permet de recaler les notes dans le bon tempo. Il sera tout de même plus facile de le faire si vos notes ne sont pas trop éloignées de celui-ci. Il existe donc, dans les séquenceurs dignes de ce nom, un métronome qui émet un clic sur le module son interne ou par Midi. Dans ce cas, le logiciel accepte souvent des paramètres tels que le canal Midi d'exécution, le port, la note qui devra être jouée. Certains offrent même la possibilité de jouer une note différente pour le temps fort. Il faut donc régler celle-ci en fonction du canal Midi de la rythmique qui est le canal 10 selon la norme General Midi. À la différence des autres instruments, la section rythmique ne comporte pas différentes notes d'un instrument, mais un instrument de percussion différent pour chaque note. Lorsque vous appuyez sur la touche d'enregistrement, vous devez maintenant entendre des sons de batterie en rythme. Souvent, le logiciel joue des mesures à vide avant de se lancer dans l'enregistrement, afin que vous puissiez prendre le rythme du morceau. Là encore, cette fonction est souvent paramétrable : vous pourrez non seulement choisir le tempo, mais aussi le nombre de mesures que doit jouer le séquenceur avant d'enregistrer.

À vos claviers

L'instrument le plus adapté à la composition sur ordinateur est le clavier Midi (voir Joy n° 57). Il permet de jouer presque tous les types d'instruments. Bien sûr, il faudra ensuite être capable de jouer de la trompette comme le ferait un trompettiste, des percussions comme un percussionniste, etc. Ça vient avec le temps. Lorsque vous avez enregistré vos premières mesures, arrêtez-vous et lancez la fenêtre Piano mécanique : vous apprécierez la régularité de votre jeu. Ne vous inquiétez pas si une fausse note s'est glissée dans la merveilleuse interprétation de Ta mère en short devant le Danube bleu : vous effacerez dans cette fenêtre la note rebelle.

Ainsi s'achève notre présentation succincte des séquenceurs. Dans un prochain épisode, nous aborderons plus en détail les possibilités offertes au musicien numérique.





JESSICO

CD ROM

11TH HOUR VF	370
7TH GUEST NF	99
3D LEMMINGS NF	290
ABSOLUTE ZERO VO	340
ACROSS THE RHINE VF	370
ACTION SOCCER VF + PAD	290
ALIENS	410
AMAZONE QUEEN NF	376
APACHE LONGBOW VO	285
APACHE LONGBOW VF	410
BALDIE VO	340
BREACH 3 VO	340
BURRIED IN TIME VF	295
BUZZ ALDRIN S	99
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	380
CIVIL WAR VF	355
COMBAT AIR PATROL	NC
COMMAND & CONQUER VO	330
COMMAND & CONQUER NF	380
CRUSADER NO REMORSE NF	440
CYBERMAGE NF	440
DARK FORCES VF	326
DARKER NF	280
DESERT STRIKE	119
DOOMSDAY VO	170
DUKE NUKEM 3D	NC
DUNGEON MASTER 2 VO	299
DUNGEON MASTER 2 VF	409
ELITE 3 1ST ENCOUNTERS	280
F1 GRAND PRIX 2	390
FADE TO BLACK NF	440
FULL THROTTLE VF	410
FX FIGHTERS	250
HEART OF DARKNESS	NC
HERETIC VO	380
HIGH SEAS TRADER VF	335
INDY CAR NF	99
INFERNO * NF	250
IRON ASSAULT	250
JAGGED ALLIANCE VF	370
JET FIGHTER 3	410
JORDAN IN FLIGHT	119
JUDGE DREDD NF	340
JUNGLE STRIKE * NF	169
KLICK AND PLAY VF	358
KYRANDIA 2 HAND OF FATE VF	99
KYRANDIA 3	242
LANDS OF LORE VF	99
LEGIONS VO	300
LORDS OF MIDNIGHT VF	390
LORDS OF MIDNIGHT VO	225
MAGIC CARPET 2 NF	440
MARINE FIGHTER NF	165
MASTER OF MAGIC VF	290
MECH WARRIOR 2 NF	380
METAL MARINES VO	340
MYST VF	405
NBA JAM T.E. NF	340
NEED FOR SPEED NF	440
NHL HOCKEY 96 NF	440
PHANTASMAGORIA VF	465
PINBALL ILLUSION VO	325
PIT FALL NF	390
PIZZA TYCOON NF	285
PRIMAL RAGE NF	285
PRIVATER CLASSIC	99
RAILROAD TYCOON	309
RED GHOST VF	410
SEVENTH SWORD MENDOR	340
SHADOW CASTER VF	119
SHELLSHOCK NF	290
SIM CITY	99
SIM TOWER WIN NF	299
SIMON THE SORCERER 2	275
SSN SEAWOLF	119
STRIKE COMMANDER	119
SUPER SSF2 TURBO	230
SUPREME WARRIOR NF	340
SYNDICATE +	119
TANK COMMANDER	290
TEK WAR NF	295
TIE FIGHTER COLLECTION VF	380
TRANSPORT TYCOON VF	310
X COM TERROR OF DEEP	275
ULTIMATE DOOM	250
WARCRAFT NF	277
WARCRAFT 2 NF	390
WARRIORS NF	240
WEREWOLF VS COMMANCHE NF	390
WITCHAVEN NF	290
X WING COLLECTION	228

PC REVENGER

LA REVOLUTION

JOYSTICK PC 7 BOUTONS ENTIEREMENT PARAMETRABLE

REVENGER + INTERFACE	470 F
2 EME REVENGER	300 F

AVEC L'INTERFACE REVENGER CONNECTEZ JUSQU'A DEUX JOYPADS MEGADRIVE SUR PC

INTERFACE + JOYPAD MD 6 BOUTONS	400 F

CD CULTURELS

AUX ORIGINES DE L HOMME	399
BIG BANG DINAUSORS	350
BOTTIN GOURMAND	170
CIRCUS	250
COCKTAILS	205
FICHES CUISINES ELLE	299
INSECTES PETITES BETES	490
INUIT GRAND NORD	399
L'ART DU 20EME SIECLE	400
LE LOUVRE	399
LEONARD L'INVENTEUR	399
MAIGRIR AVEC MONTIGNAC	299
MEMO TONIC	299
MICHEL ANGE NF	399
PARIS L'ALBUM	170
PERMIS COTIER	315
VINS & GASTRONOMIE	315
WORLD ATLAS	405

PC

ACES OF THE DEEP	320
ALADDIN	231
AMAZONE QUEEN NF	310
ARCADE POOL	129
AWARD WINNERS PLATINIUM	250
B-WING	189
BALDIE VO (WIN OU DOS)	341
BATTLE BUGS	250
BC RACERS	195
BLACK HAWK	269
BREACH 3 VO	341
BUREAU 13 NF	270
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 VO	381
DEFENDER OF THE EMPIRE	180
DISCWORLD	290
EARTH SIEGE VF	250
EARTH SIEGE MISSION	155
ELITE 3 1ST ENCOUNTERS	280
EMPIRE SOCCER	263
EYE OF BEHOLDER VO	139
FIFA SOCCER	270
FIGHTER WING	225
GREAT NAVAL BATTLES VO	149
HARPOON 2.0 VO	230
HARPOON DATA COLD WAR	150
HARPOON DATA WEST PACIFIC	150
HERETIC VO	381
HIGH SEAS TRADER NF	280
HIRED GUNS	99
INDIANAPOLIS 500 VO	149
JAGGED ALLIANCE VF	405
KING QUEST 5 VO	149
LEISURE SUIT LARRY 1,2 OU 3 VO	129
LORD OF MIDNIGHT VO	341
LORD OF REALMS VO	341
LUCAS ART COMPILATION	350
MICRO MACHINES 2	265
MONKEY ISLAND 1 OU 2 VO	169
PANZER GENERAL	295
PINBALL VO	255
PINBALL ILLUSION VO	326
PIRATES GOLD VF	169
PIZZA TYCOON	297
POLICE QUEST VO	149
PREMIER MANAGER 3	270
PRINCE OF PERSIA	129
REUNION VO	119
RISE OF THE TRIADS	250
ROI LION VF	242
SIM ANT VO	159
SIM TOWER VF	285
SIMON THE SORCERER 2 VO	250
SUPER KARTS	215
SUPER FROG	150
TIE FIGHTER VF	290
TOWER ASSAULT	247
TRANSPORT TYCOON VF	309
X COM TERROR OF DEEP	290
ULTIMATE DOOM	245
ULTIMATE SOCCER MANAGER	295
US TICONDEROGA WIN VO	381
WAR CRAFT NF	275
WEREWOLF VS COMMANCHE VO	381
WING COMMANDER	169
X MAS LEMMINGS	99

MULTIMEDIA PC

MAXI KIT CDROM 4X+JEUX	1495
MAXI KIT CDROM 6X+JEUX	2590
MAXI SOUND CD 16 4X	2290
MAXI SOUND CD 32 4X	2590
MAXI SOUND CD 32 6X	3490
MAXI SOUND 16 IDE/MCD	590
MAXI SOUND HP 16	690
MAXI SOUND 32 WAVE FX	890
MAXI SOUND KORG WAVE 32	1299
MAXI RADIO FM	349
SOUND BLASTER 16 PRO	990
SOUND BLASTER 16 PRO ASP	1190
SOUND BLASTER AWE 32 VALUE	1495
ENCEINTES 80 WATT MAXI	390
CASQUE INFRA ROUGE	390

CONSOLE SATURNE

CONSOLE+VIRTUA FIGHTER	3390
JOYPAD	175
VIRTUAL STICK	299
ADAPTATEUR 6 JOUEURS	225
CARTE MEMOIRE	300
CARTE MPEG	1399
ARCADE RACER	375
BUG NF	390
CYBER SPEEDWAY NF	345
DAYTONA USA	449
DIGITAL PINBALL NF	305
MYST VF	345
NBA JAM NF	355
NHL HOCKEY NF	345
PANZER DRAGON NF	385
PEEBLE BEACH GOLF NF	345
SHINOBI X NF	305
VICTORY GOAL	399
VIRTUAL HYDLIDE NF	345

ACCESSOIRES

AG 600 & 1200

ALIMENTATION	356
EXT. 1 MO AG600	438
EXT. 1 MO AG 600+H	509
LECTEUR INTERNE	571

DIVERS / AG / ST

ADAPTATEUR 4 JOY	100
BOITIER 50 DISK	59
DISK 3.5" DF DD	35
DISK 3.5" DF HD	40
ETIQUETTES 3.5" X100	40
MANETTE 2 BOUTONS	99
JOYPAD PRO COMP.	185
KONIX SPEEDKING	95
KONIX SPEEDKING AUTO	100
KONIX NAVIGATOR	115
QJ SUPERBOARD	135
QJ JETFIGHTER	99
SOURIS	155
SWITCH SOURIS/JOY	199

AMIGA

ALIMENTATION AG	356
EXT. 512K AG 500	240
EXT. 512 K + H	295
EXT. 1 MO AG 500+	407
EXT. 1,5 MO AG 500	815
INTERFACE MIDI 3+1 + CABLES	199
LECT. INT. AG 500	491
LECTEUR EXTERNE 3,5"	571
SCANNER N&B	877
LECTEUR EXTERNE	571

PC

CH PEDALS	589
PRO PEDAL	990
CH THROTTLE	869
PRO THROTTLE	999
VIRTUAL PRO	699
VIRTUAL PILOT PRO	999
F16 COMBAT STICK	749
F16 FIGHTER STICK	999
F16 FLIGHT STICK	499
FLIGHT STICK PRO	499
FLIGHT STICK	359
THRUSTMASTER FCS	589
THRUSTMASTER FCS PRO	969
THRUSTMASTER F16 FCS	1150
THRUSTMASTER F16 GAZ CONT	1250
THRSTMASTER GAZ CONTROL	1149
THRUSTMASTER PALONNIER	1049
THRUSTMASTER FORMULA T1	1320
JOYPAD 4 BOUTONS	139
JOYPAD PRO COMPETITION	195
SOURIS 3 BOUTONS	70
DOUBLEUR DE JOYS	70
DISQUETTE 3.5" HD PREF.	45

CD CHARMES

3 WIVES VIDEO	239
BABY GOT BACK VIDEO 1 OU 2	239
BARLOW AFFAIRS	199
CHERRY POPPERS 1 OU 2	199
CHUG A LUG GIRLS VIDEO	239
DREAM MACHINE	317
INSATIABLE	169
INTERACTIVE DRAGHIXA	399
INTER ADULT MOVIE ALCH.	317
INTERVIEW DE PAULINE	350
LOVE PYRAMID	290
MADDAM'S FAMILY	279
NIGHT & DAY 2 VIDEO	239
NO MAN'S LAND VIDEO	239
PLEASURE ZONES	280
SEXY ZAPPING	249
SHIFTING GERE VIDEO	239
SILVER ELEGANCE VIDEO	239
SPY CLUB	499
TABATHA CASH INTERACTIVE	325
VIRTUAL ESCORT VF	400
VIRTUAL VALERY 2	399

NEW VERSION

ACTION REPLAY

PC V4.x	595 F
AMIGA 1200	545 F

GENERER DES ASTUCES, SAISIR DES BANDES SONORES, RECUPERER DES IMAGES .... TOUT EST POSSIBLE !!!

CD 32

JOYPAD PRO COMP.	185
SOURIS	155
ALIEN BREED 3D	250
ALL TERAIN RACING	219
ANDRE AGASSI TENNIS	240
ARCADE POOL	200
BALDIE	240
BANSHEE	205
BASE JUMPERS	199
BENEATH A STEEL SKY NF	225
BRUTAL	240
BRUTAL SPORT FOOT	150
CANNON FODDER	220
DRAGON STONE	217
ELITE 3 1ST ENCOUNTERS	240
EVASIVE ACTION	240
FEARS	240
FIELDS OF GLORY	270
GLOOM	240
JUNGLE STRIKE	219
LITIL DIVIL	249
LOST EDEN	249
NICK FALDO GOLF	119
PINBALL ILLUSION	231
PRATES GOLD	189
ROAD KILL	231
SHADOW FIGHTER	220
SIMON SORCERER 2	290
SKELETON KREW	270
SKIDMARKS 2	230
SPEEDBALL 2	139
SUBWAR 2050	225
SUPER STARDUST	220
SUP. STREET FIGHTER 2	300
SYNDICATE	240
THEME PARK	249
TOWER ASSAULT	220
VIDEO CREATOR	280

JEUX AG1200

ALADDIN	225
ALIEN BREED 3D	NC
ALL NEW LEMMINGS	259
ANDRE AGASSI TENNIS	235
BALDIE	230
BANSHEE	190
BLOODNET	270
BRUTAL	230
BURNTIME	235
DETROIT	290
DREAM WEB	270
DUNGEON MASTER 2 VO	258
DUNGEON MASTER 2 VF	340
EXILE	240
FEARS	250
FIELDS OF GLORY VF	245
ELITE 3 FIRST ENCOUNTERS	250
FOOTBALL GLORY	220
GLOOM	250
GUARDIAN	231
KICK OFF 3	231
LEADING LAP	231
LORD OF REALMS	250
LORD OF REALMS VF	320
ROI LION VF	251
ON THE BALL WORLD CUP	280
OSCAR	99
PGA EUROPEAN GOLF	231
PINBALL ILLUSION	235
RISE OF ROBOTS	273
ROADKILL	231
SABRE TEAM	205
SHADOW FIGHTER	269
SIM CITY 2000 4MO + DD	259
SIM LIFE VF (2MO)	149
SIMON SORCERER 2	265
SKELETON KREW	270
STAR CRUSADER	235
STRIP POKER POT	270
SUBWAR 2050	270
SUPER LOOPZ	155
SUPER STARDUST	220
SUP. STREET FIGHTER 2	260
THOMAS TANK PINBALL	180
TOP GEAR 2	210
TORNADO DISQUE DUR	285
TOWER ASSAULT	184
TOWER OF SAOULS	NC
UFO	NC
VIROCOP	225

JEUX AG

ALL TERRAIN RACING	229
ANDRE AGASSI TENNIS	230
ARCADE POOL	120
AWARD WINNERS PLATIUM	250
BALDIE	235
BEAUJOLY COMPILATION	235
BLACK CRYPT VO	129
BOWLING KING PIN	149
BREACH 3 VO	300
BRUTAL	230
CANNON FODDER 2 NF	225
CHAMP SHIP MANAGER ITALY 95	240
CLUB FOOTBALL	210
COMBAT CLASSIC 3	270
DARK SEED	170
DAWN PATROL	270
DELUXE STRIP POKER 2	149
DUNE 2 VO	149
ELITE PLUS VO	119
EVASIVE ACTION	231
EYE OF BEHOLDER 2 VO	169
EYE OF BEHOLDER VO	139
FIELDS OF GLORY VF	245
FINAL OVER	225
FLIGHT AMAZONE QUEEN VO	230
FOOTBALL GLORY	185
FOOT. GLORY INDOR	NC
HIRED GUNS (1MO)	99
INT. ONE DAY CRICKET	155
JUNGLE STRIKE	160
KICK OFF 3 EURO CHAL.	200
KIDS RULE OK 2	150
KING QUEST 1,2,3,4 OU 5 VO	149
KING PIN BOWLING	159
LEADING LAP	235
LEISURE SUIT LARRY 1,2 OU 3 VO	149
LORD OF REALMS VO	220
LORD OF REALMS VF	280
LUCAS ART COLLECTION	240
MONKEY ISLAND 2 VO	169
NIPPON SAFES NF (1MO)	99
ON THE BALL WORLD CUP	225
PGA EUROPEAN GOLF	235
PLAYER MANAGER 2	150
PREMIER MANAGER 3	220
PRIMAL RAGE	NC
RUGBY LEAGUE BOSS	220
SENSIBLE GOLF	220
SENSIBLE WOLD OF SOCCER NF	215
SEVENTH SWORD OF MENDOR	NC
SHADOW FIGHTER	239
SIMON SORCERER 2	249
SKIDMARKS 2	250
SPACE ACADEMY	250
STAR CRUSADER	230
STARLORD	250
SUBWAR 2050	265
SUP. STREET FIGHTER 2	250
SYNDICATE	150
TACTICAL MANAGER 2	220
TEMPTRIS	119
TOTAL FOOTBALL	240
TOWER ASSAULT	184
UFO	220
ULTIMATE PINBALL	229
UNIVERSE	215
VIROCOP	220
WORLD OF SOCCER	155
X MAS LEMMINGS 94 (1MO)	99
X MAS LEMMINGS (1 MO)	99

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

36 15 JESSICO ☎ 93.97.22.00

FAX 93 97 07 00

EXPEDITION: COLISSIMO

TITRES	Qte	Prix	Montant

VOTRE ORDINATEUR(Configuration Complète):

S / Total	
Port	
Total	

02 / 10

☐ JE JOINS UN CHEQUE OU MANDAT LETTRE
☐ JE PAIE A RECEPTION AU FACTEUR (RESERVE AUX CLIENTS)
☐ JE PAIE PAR CARTE BLEUE ET JE COMPLETE LA LIGNE CI-DESSOUS

CB Exp . . / . .

NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
C. P. VILLE ....
TEL : .... SIGNATURE:

PORT	LOGICIELS, JEUX	30 F
	IMPRIMANTES, CONSOLES	60 F
	ORDINATEURS	90 F

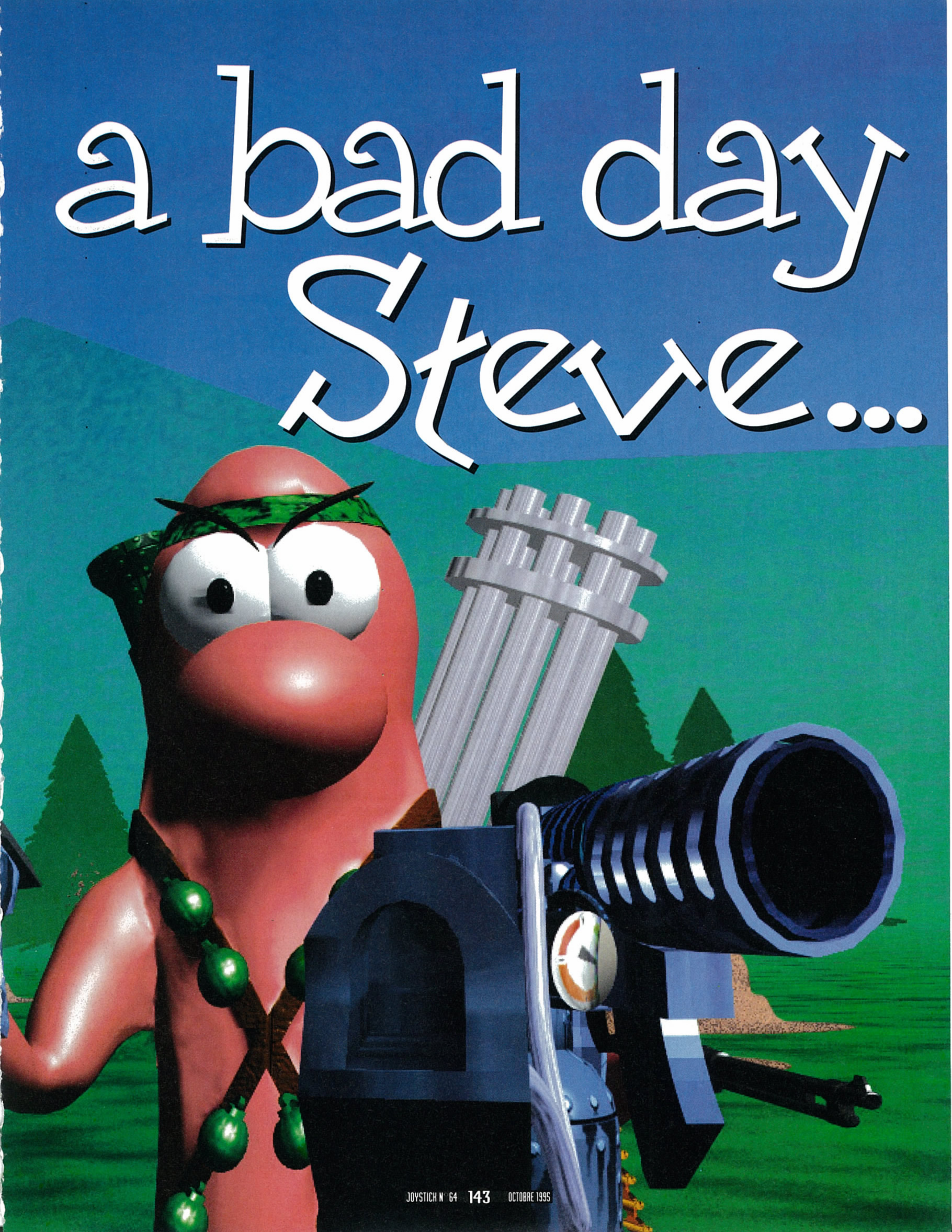
PAIEMENT A RECEPTION AU FACTEUR: TOTAL + 47F
EXPEDITION A L'ETRANGER: REGLEMENT PAR MANDANT INTERN. OU CB
EXPEDITION DOM-TOM OU ETRANGER: TOTAL + 30F

Cooli

TEAM 17



En arrivant à l'aéroport de Manchester, Steve, l'attaché de presse de Team 17, ne sait pas à quel point la journée va être dure pour lui ! Pourtant, tout avait si bien commencé. C'est au bout d'une heure de route que nous arrivons à Ossett, la petite ville qui abrite les géniteurs d'Alien Breed et tant d'autres hits. On aurait pu imaginer que Team 17 se terrerait dans de gigantesques bureaux high-tech, il n'en est rien ! C'est en face d'un magasin de jardinage qui semble avoir essuyé le passage de plusieurs ouragans, dans un bâtiment préfabriqué de deux étages, tout en longueur, que l'on nous invite à pénétrer. À l'intérieur, l'ambiance est plutôt studieuse même si l'on perçoit une certaine excitation à l'approche imminente de l'ECTS. Nous rencontrons alors Andy Davidson, le créateur de Worms, pour une démonstration du produit. Jusqu'ici tout va encore bien... C'est au moment où nous sommes invités à visiter les locaux que le pauvre Steve commet l'erreur. .../...


a bad day
Steve...

.../...Certains bureaux abritant une cohorte de créatifs affairés nous sont mystérieusement interdits. Il n'en faut pas plus pour éveiller notre curiosité et nous commençons à réclamer l'accès aux "coffre-forts". Après des pourparlers avec les boss de Team 17 via Steve, on nous répond que cela n'est pas possible. Déception, nous n'insistons pas : il est l'heure de manger. Deuxième erreur de la journée : Steve nous entraîne dans un pub typiquement british et revient les bras chargés de moult pintes de bières. Funeste erreur... Nous nous lâchons sauvagement et le harcelons de questions, de réclamations avec un forcing de tous les instants.../...







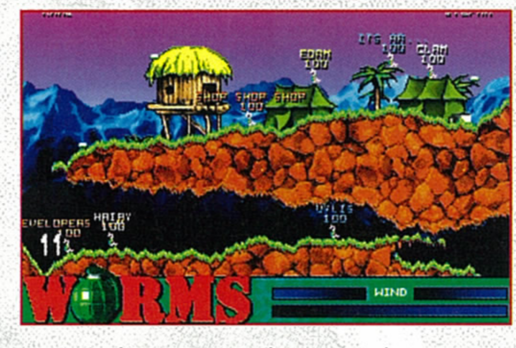
WORMS

PC - PC CD-ROM
MAC - MAC CD-ROM
& CDI

En Vers et contre tous...

A VOIR DANS joystick

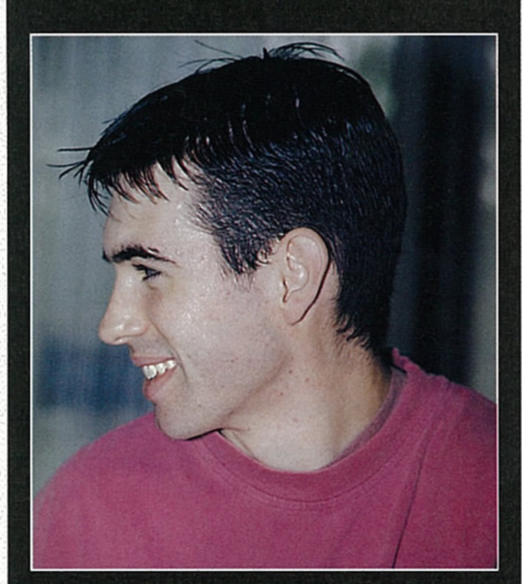
Avec Worms, l'équipe de Team 17 a senti qu'elle possédait un filon. En effet, Worms est à classer d'emblée parmi ces jeux au concept novateur. Pas d'histoire mais une seule philosophie : survivre !



Vous dirigez une équipe de quatre worms (vers de terre) surarmés. Le principal challenge proposé est de viser correctement et de bien ajuster la puissance de son tir. Mais ce qui fait la vraie richesse de Worms, c'est l'humour omniprésent et la quantité d'actions possibles. Vous pourrez ainsi creuser un tunnel, vous balancer au bout d'une liane, vous téléporter, jouer les kamikazes, faire un dragon punch dans une parodie de SF2, déclencher un raid aérien, construire des ponts et j'en passe, la liste étant vraiment trop longue. Après une prise en main des plus simple, on s'aperçoit avec l'expérience qu'il existe de multiples techniques pour être victorieux. En fait, il existe trois moyens de détruire un ver : le plonger dans l'eau, le faire sortir de l'écran ou réduire son énergie à zéro. Mais il est réellement difficile de décrire les sensations procurées par Worms (vous comprendrez en jouant avec la démo). Vous dire que le jeu est excellent me semble fade par rapport à ce que j'en pense. En effet, Worms regorge d'options géniales. Vous évoluerez ainsi au travers de dix décors possibles (glace, vietnam, etc.) sur plus de 4,3 millions de niveaux différents générés aléatoirement, la gravité changeant en fonction de ceux-ci. Vous pourrez jouer en réseau jusqu'à (peut-être !) huit joueurs - chacun possédant deux worms - voire jusqu'à seize joueurs !! Vous pourrez sampler votre voix et la rajouter à votre Worm favori. Le programme garde en mémoire les statistiques de chacun de vos combattants et leur souhaite même leur anniversaire s'ils survivent plus d'un an ! Enfin, vous pourrez décider d'affecter une minuterie à vos mouvements (20 secondes équivalant à l'enfer), d'enlever telle ou telle arme. Si vous n'avez pas éliminé



WORMS EST PARTI DE LA...



C'est à peu près ce que nous a déclaré Andy Davidson en nous montrant une photo sur laquelle figure une statue de jardin en forme d'âne !! Disons brièvement qu'après avoir été terrorisé pendant sa plus jeune enfance par cet animal de pierre, il serait devenu fou. En fait, c'est la seule raison valable qu'ont trouvé les autres membres de l'équipe pour expliquer la présence de moutons explosifs et de bananas bombs dans Worms. Plus sérieusement, Andy, âgé de 22 ans, a imaginé Worms au cours de l'été 1993, et l'a d'abord programmé sous Amiga. Team 17, emballé par le concept, l'a tout de suite pris sous son aile et a décidé de sortir le jeu sous de nombreuses plates-formes. Le premier ordinateur d'Andy : un ZX. Son jeu préféré : Bomberman.



tous les Worms ennemis au bout d'une période donnée, vous entrerez en mode "Sudden Death" (mort subite) : chaque Worm possédant alors 1 en énergie. Je pourrais encore continuer la description sur une double page, mais bon, sachez en résumé qu'il n'y a vraiment que du bon dans Worms et il ne faut pas être devin pour savoir que Team 17 et Océan possèdent là l'un des gros produits de l'année. Préparez-vous à la wormania !

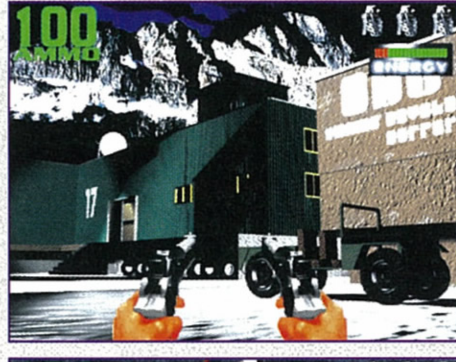
ALLEGIANCE

PC & PC CD-ROM

Le Nikita de Team 17



Allegiance vous mettra dans la peau d'une jeune recrue appartenant à une agence gouvernementale américaine. Vos missions vous conduiront à lutter contre l'espionnage industriel, le terrorisme ou encore des trafiquants de drogue d'un obscur cartel sud-américain. Le contexte donne une bonne impression de l'ambiance qui prédomine dans Allegiance, puisqu'il s'agira d'un soft destiné avant tout aux adultes. À ce titre, la boîte comportera un avertissement : 18 ans et plus. Là encore, on évoluera dans un monde "3D" représenté en vue subjective. Avec ses nombreuses armes et munitions, on pourrait penser d'Allegiance qu'il s'agit d'un clone de Doom mais il n'en est rien. Vous devrez remplir des objectifs bien précis, et c'est avec une cinquantaine de personnages différents que vous interagirez. Comme dans Rollcage, vous pourrez jouer en mode S-VGA et en mode "multi-joueur" via réseau. De plus, le tout sera agrémenté de scènes en Full Motion Video pour la version CD.





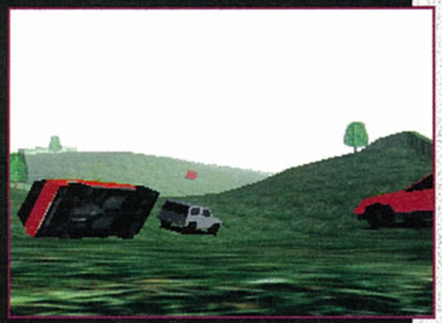


.../...Légèrement miné, il craque un peu plus tard dans l'après-midi. Et là, la caverne d'Ali Baba 17 s'ouvre à nous ! Résultat des courses : on nous confie des tonnes de clichés exclusifs sur les dernières



nouveautés, on nous dévoile quasiment tout sur tout ce qui va arriver ! Nous regagnons, fourbus et victorieux, nos pénates. Demain, il va falloir coucher cette journée mémorable sur le papier. Cependant, un bon conseil : ne prononcez jamais le mot "Joystick" en présence d'un attaché de presse de Team 17 sous peine de le voir se jeter par la fenêtre...





WITCHWOOD

PC - PC CD-ROM - CDI

Le Zelda PC ?

À VOIR DANS Joystick

Lorsque le développement de Witchwood a commencé, le principal objectif d'Andy Severn de Synergy, designer du jeu, était d'introduire dans le monde du PC un grand jeu d'aventure à la sauce console (Secret of Mana, etc.). On devrait donc retrouver, dans ce jeu, tous les éléments nécessaires pour atteindre cet objectif, à savoir sorts, combats, monstres, locations cachées, énigmes. Le scénario est des plus classique puisque vous devrez délivrer votre contrée de la malédiction d'une sorcière. Mais Team 17 mise surtout sur la durée de vie, puisque Andy nous a légèrement choqués en assurant qu'il faudrait quelques mois pour compléter cette quête (chose à laquelle nous ne sommes plus habitués avec la mode en vigueur). Une déclaration que nous prenons au sérieux au vu de la carte (cf. photo) et l'annonce de la parution d'un Hint Book. On nous promet ainsi plus de mille lieux différents et une soixantaine de personnages ayant chacun leur propre personnalité. Qui plus est - ce qui ne gâte rien - le tout a l'air d'être assez joli et coloré et devrait être accompagné de musiques à la hauteur (et que l'on retrouvera sur CD Audio par la suite).



ROLLCAGE

PC & PC CD-ROM

70 images secondes



Rollcage est sûrement l'un des produits les plus jalousement mis au secret par Team 17. On peut s'en étonner lorsque l'on sait que l'annonce de la sortie de Rollcage n'est pas une réelle nouveauté en soi. En fait, les développeurs en charge de celui-ci ont complètement remanié le produit. La grande crainte de l'équipe serait donc d'être copiée par d'autres éditeurs (un coup de bluff ? Serait-ce dû à des problèmes inattendus ou effectivement à une réelle refonte et l'apport d'innovations inédites ?). Nous pencherions plutôt vers la seconde solution si l'on en croit l'attachement de Team 17 à nous détourner de la salle où il est en cours de développement. Quoi qu'il en soit, nous n'avons pas lâché l'affaire, et nous vous apporterons de plus amples informations après l'ECTS. Quant au produit en lui-même, Rollcage est une course de voitures utilisant un moteur graphique des plus puissant. On nous annonce ainsi du 70 images/seconde sur un Pentium avec la possibilité de jouer en S-VGA. Bien sûr le tout sera en texture mappée avec des ombres de Gouraud. Vous pourrez participer à un championnat et choisir parmi une dizaine de véhicules (en fait, le graphiste a modélisé les voitures du parking de Team 17. Véridique !) et évoluerez à travers vingt circuits. Également au menu, l'option "multi-joueur" qui vous permettra d'affronter un autre adversaire humain soit en mode "link" (null-modem) soit en mode "réseau" (jusqu'à six joueurs). Le maître mot pour qualifier Rollcage devrait être le réalisme. On peut donc espérer que les titres de la même catégorie trouveront en lui un sérieux concurrent.

Vous êtes Lance...

vous avez rendez-vous au...

pour réparer l'...

vous decouvrez que le...

planifie de...

Vous devez échapper à Fritz...

détruire le...

et de devenir le... HEROS

BRAIN DEAD 13

Relevez le défi !



22-26 NOVEMBRE 1995
PORTE DE VERSAILLES







28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil-sous-Bois
Retrouvez-nous sur Internet ;
http://www.ubisoft.com

Disponible sur CD Rom PC / CD Rom Mac, Voix digitalisées + textes écrans en français.



Le suspense était de taille: après le succès du premier volet, on se demandait comment allait être Warcraft II. Apparemment, cette suite promet d'être étourdissante.

PC CD-ROM

Cooli

Warcraft II
Tides of Darkness

EDITEUR :
Blizzard
DISTRIBUTEUR :
Ubi Soft
(1) 48.18.50.00
STANDARDS :
PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE :
Novembre 95

A mon avis, même avec un important succès commercial, Warcraft est un soft qui n'a pas eu l'impact qu'il méritait sur les joueurs. Ceci pour une bonne raison : le mode "solo" est assez fade par rapport à l'excellence du jeu en réseau. Mais ceux qui ont goûté aux joies de l'affrontement vis-à-vis d'un autre joueur humain, le savent : Warcraft est tout simplement génial. Et s'il en existe encore, Blizzard va vite convertir les brebis égarées avec cette suite, stratégiquement plus poussée et beaucoup plus riche. Si vous en doutez, suivez le guide... L'action de Warcraft2 prend place alors que les Humains déroutés sont obligés de fuir vers les royaumes du nord-est avec, sur leurs traces, les Orques. Mais pour refouler le rouleau compresseur des hordes de Gul'Dan, ils peuvent désormais compter sur les Nains et les Elfes.







La bataille finale commence... Si l'on retrouve, dans Warcraft 2, tous les ingrédients qui ont conduit au succès du premier chapitre, on peut presque dire qu'il s'agit là d'un "jeu original" tant les améliorations sont nombreuses ! Sur le plan esthétique, le jeu s'embellit grâce à des graphismes plus travaillés et au passage en S-VGA. Vous pourrez aborder le jeu en mode "solo", "link" (via null-modem) ou "réseau" (jusqu'à 6 joueurs). Seul, vous aurez la possibilité de jouer en campagne soit du côté orque, soit du côté humain (2 x 12 missions), ou d'opter pour une campagne vétéran (2 x 8 missions) ; elle se distingue par une difficulté accrue pour pallier à la lacune du premier volet. Quant au mode "réseau", vous aurez le même choix de races et pourrez confronter plusieurs tribus humaines à plusieurs tribus orques (le délire !). Mais les changements les plus notables devraient concerner le jeu en lui-même ; ils vont bouleverser nos tactiques préférées (fini le coup de la catapulte près d'une mine !). Les catapultes nécessitent des servants : tuez-les et vous capturerez l'engin. Aux deux ressources de base (Bois et Or) sont venus se greffer deux nouvelles (Fer et Pétrole) et les combats s'effectuent désormais sur trois plans (Terre, Air, Mer). Vous pourrez ainsi construire des ballons ou machines volantes et trois types de navires. Le premier, le tanker, permet l'édification de puits de pétrole et le transport de celui-ci alors que les deux autres, le destroyer et le battleship (destructeur à souhait) sont à vocation offensive. Grâce aux inventeurs nains, vous pourrez compléter le tout par des sous-marins ! Les spearmen orques ont disparu en cédant leur place aux axe-throwers ornés d'une crête rouge. Les peones (paysans) peuvent désormais combattre. Au niveau des unités : nains, elfes, dragons, griffons et ogres et beaucoup d'autres seront de la partie, soit au total 16 unités. Enfin, vous ne pourrez plus repérer les unités ennemies à longue distance ; le terrain découvert se couvrant du Fog of War imperméable si aucune de vos troupes ne se trouve à proximité ! Une option géniale quand on sait que son effet immédiat est de permettre de tendre des embuscades (même après avoir exploré la totalité de la carte), mais aussi - à l'inverse - d'être piégé. Bien entendu, tout ceci devrait s'accompagner de nouveaux bâtiments (inventeur, camp d'ogre, plateforme pétrolière, raffinerie, etc.). De plus, Blizzard a eu la bonne idée d'inclure dans le soft un éditeur qui vous permettra de créer vos propres scénarios (Ex : Mon préféré : J'en ai marre de la vie avec un peone noyé dans une jungle d'ogres !). Ajoutez à cette pléthore de modifs le même humour, une vingtaine de nouveaux sorts et la même interface simplissime que le précédent volet, et vous comprendrez ce que devrait signifier l'arrivée de Warcraft2 pour beaucoup : un événement !!!

Un apercu des nouveaux batiments et unités.



Pour rajouter du piment à cette suite, Blizzard à fait beaucoup d'ajouts. Les moindres ne sont certainement pas les nouveaux bâtiments et unités modifiants nos tactiques issues du premier volet.

PC CD-ROM

LORD CASQUE NOIR



Rien n'est plus énervant que d'entendre des comparaisons entre deux machines radicalement différentes ; je pense notamment au match qui opposa, et qui oppose toujours du reste, l'Amiga au PC. Tout le monde sait en effet que le PC est... oups, non je veux dire que l'Amiga aussi... mais non en fait, quoi que si. Bref, en ce qui concerne Destruction Derby, on risque bien de se déchirer sur des comparaisons entre version PC et PlayStation, le jeu ayant été initialement prévu pour cette dernière. Mais l'heure n'est pas à ce style de mesquineries abrutissantes (et tant mieux, car ça a l'air mieux sur conso... euh non, c'est une boutade, si, si). Gardez donc votre imagination pour matérialiser ce que pourrait être un jeu de stock-car dans lequel les voitures se déformeraient comme des canettes de coca, ou mieux, comme des voitures accidentées. Imaginez que ces déformations métalliques s'effectuent sur une cinquantaine de pistes différentes,

Destruction Derby

Un jeu de stock-car ? Voilà une initiative fort originale s'il en est. Plus orienté vers l'arcade que vers la simulation, Destruction Derby vous invite à froisser de la tôle en toute sécurité. Ah, y a pas à dire, ça a quand même du bon, le progrès...

Car à bosses















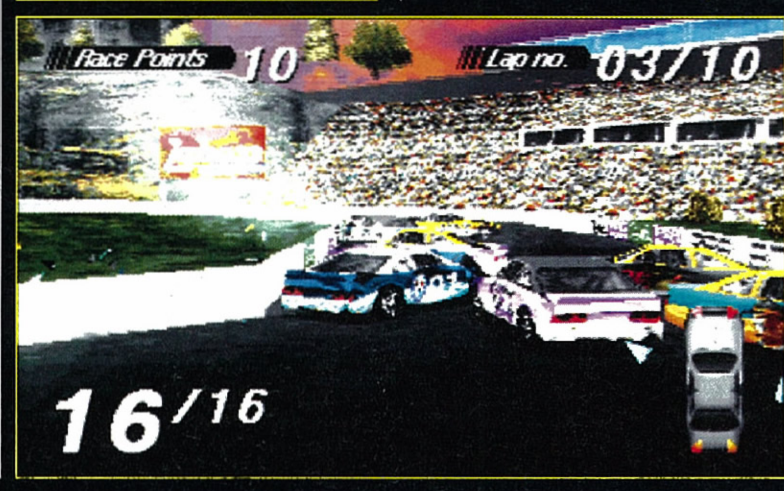


selon quatres modes de jeu. Imaginez que vous ayez la possibilité de jouer à deux par câble. Imaginez Billou nu dans sa baignoire. Non arrêtez de rigoler, c'est pas sympa. Destruction Derby, c'est avant tout un jeu d'arcade fluide, très fluide. Si fluide sur machine d'arcade, qu'un Pentium sera recommandé pour la version finale. À l'heure où je vous écris, le programme paraît très avancé. Dans un premier temps, il s'agit de choisir sa voiture, de la plus maniable à la plus réaliste, suivie d'un circuit, en rond ou en huit. Les menus annoncent la couleur en virevoltant à l'écran dans tous les sens. 3D à gogo en perspective. Selon le mode de jeu, il faudra soit se battre contre les autres voitures — comprenez leur rentrer dans le chou — pour marquer des points tout en finissant la course, soit finir dans les trois premiers, soit défier les minutes dans une course contre la montre. Un quatrième mode se déroule dans une arène dans laquelle se trouve l'ensemble des 16 ou des 20 voitures (le chiffre n'est pas arrêté) qui s'affrontent individuellement ou qui se liguent contre vous. Dans ces conditions, tenir une minute relève de l'exploit. (un cinquième mode se déroulerait dans un baignoire avec Billou, mais à l'heure où nous imprimons, l'information est à prendre au conditionnel). La grande nouveauté, c'est que l'on peut voir les carosseries se froisser, les capots se plier et les éclats voler. Plus votre voiture est endommagée, et moins elle est maniable. Le but étant de défoncer le plus de concurrents possible, inutile de vous dire que ça fume dans tous les sens. Trois vues sont à la disposition des joueurs, à la manière un peu de Need for Speed. Le ralenti propose, quant à lui, davantage de caméras (notamment un endoscope placé dans le syphon de la baignoire, mais à l'heure où nous imprimons, l'information est à prendre au conditionnel). Du côté de la technique, le jeu est entièrement texturé de la tête aux pieds avec des effets translucides pour les fumées et des tonnes de panneaux vantant les marques de certains produits. Les voitures sont qui plus est ornées de sponsors, et le décor donne une réelle impression de profondeur. Pour accentuer les bignes des stock-cars, certaines textures se modifient renforçant ainsi l'impression de relief. En contrepartie, s'il existe bien 50 pistes différentes, elles semblent n'être issues que de six environnements. De plus, ceux-ci paraissent tout plats, sans montées ou descentes, sans loopings, sans tunnels et sans tonneaux, pas même des bords relevés et glissants, un peu comme dans une baignoire. Visuellement parlant, cette préversion a largement de quoi en étonner plus d'un, et je ne vous cache pas mon impatience de voir la version finale. Idem pour ce qui est de l'animation et de la jouabilité. Si je me réfère à ce qui m'a été donné de voir et d'apprécier, ça promet vraiment énormément, d'autant plus que l'on pourra y jouer à deux, voire en réseau (mais je ne vous cache pas avoir un vieux doute des familles. À l'heure où nous imprimons, l'information est à prendre au conditionnel), les menus de cette béta version étant assez vagues. De même que l'aspect visuel s'avère être bien parti, les bruitages sont d'ores et déjà très convaincants avec des effets stéréos évidents. Reste la bande musicale qui ne nous a jamais fait l'honneur de sa présence, un problème dû sans aucun doute à la précarité des drivers. Destruction Derby s'annonce donc comme l'un des gros jeux de cette rentrée, et nous ne manquerons pas de vous en reparler très très bientôt !

EDITEUR : Psygnosis : (1) 46.43.93.10
SORTIE PRÉVUE : Novembre



Le problème des previews, c'est que l'on ne sait jamais à quoi s'en tenir quant à la jouabilité. Autre point obscur et important, pourra-t-on piloter sa voiture à l'aide d'un joystick ou d'un volant analogique ? Le mystère reste entier...







PC CD-ROM

COOL!



Wipe Out

PC et PlayStation, même combat !

Une bonne surprise que cette conversion d'un des titres tant attendus sur PlayStation, mais le pari n'était-il pas insensé ? Non, préparez-vous à un résultat impressionnant !

EDITEUR : Psygnosis
DISTRIBUTEUR : (1) 46.43.93.10
STANDARDS : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Novembre 95



A en croire nos confrères de Joypad, Wipe Out est "le jeu qui va tuer à la rentrée", et je les crois volontiers d'après ce que nous avons vu. En fait, le tout est teinté d'un brin d'interrogations puisque la version que nous avons découverte était en pleine optimisation pour tourner de façon fluide sur un 486. Vous l'aurez compris, on peut présager qu'une configuration honorable sera nécessaire, ce qui est désormais une chose courante. C'est dans des décors et des graphismes en 3D mappée que vous dirigerez un des huit vaisseaux présents, pour participer à une course contre la montre ou à un championnat explosif. En effet, en plus de la nécessité d'être le plus rapide, vous devrez éliminer vos adversaires et tenter de ne pas l'être. Pour ce faire, récolter les nombreux bonus disséminés çà et là est impératif. Vous pourrez ainsi compter sur un arsenal allant des boucliers aux mines en passant par les missiles de croisière (bref, tout ce qu'il faut pour faire changer de Cadillac Marie-Chantal du Bocal). Jusqu'ici rien que de très classique, mais c'est sans compter le principal challenge proposé par Wipe Out. Alors que dans Hi-Octane le contrôle du véhicule est des plus basiques, les vaisseaux de Wipe Out disposent d'une inertie qui requiert une attention de tous les instants. Un ajout de bon aloi puisqu'il fait prendre au soft une toute autre dimension et lui permet de sortir nettement du lot. Si l'on ajoute à cela le fait que les six circuits sont agrémentés de sauts, de passages sous des tunnels et de croisements avec un relief varié, vous comprendrez que le mélange est des plus appétissants. De plus, vous serez également accompagné, pendant l'action, par de superbes musiques techno (qui seront disponibles sous CD Audio). Notez qu'il devrait y avoir trois bandes musicales de moins par rapport à la version console, mais bon, pas de quoi passer un savon à Le Chat ! C'est en faisant l'addition de tout ce que nous propose le produit, que vous comprendrez que l'on peut être optimiste quant au résultat final : Wipe Out devrait être une bonne preuve que le fossé entre les PC et les consoles tend à se réduire chaque jour un peu plus ! Nous vous dévoilerons le verdict final le mois prochain, pour le test...











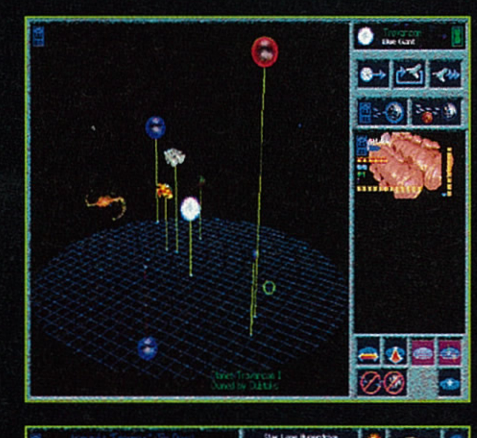


PC CD-ROM

Cool!

Ascendancy





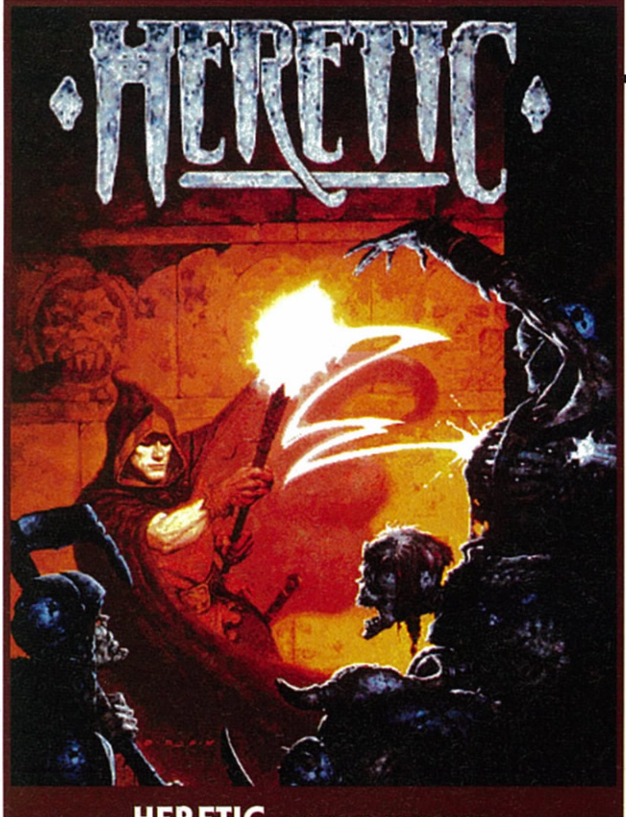
Le premier produit de Logic Factory ne sera pas un coup d'essai. Normal, ils abritent des transfuges d'Origin.

EDITEUR : Logic Factory
DISTRIBUTEUR : Virgin
Tel : (1) 53.68.10.00
SORTIE : Octobre 95



Ascendancy est un jeu de stratégie qui fait penser à un mélange de Master of Orion et d'Outpost (version complète) parsemé d'autres emprunts. Vous serez opposés à d'autres races extraterrestres dans la course à la domination de la galaxie. Tout ceci passe par le développement de vos planètes (avec une dizaine de bâtiments), la recherche, la construction de vaisseaux, de défenses, des alliances, des trahisons et une bonne gestion de vos tours de jeu. Si le concept est des plus classique, il n'en va pas de même pour l'emballage puisque chacune des phases de jeu a fait l'objet d'un soin particulier. De plus, la quantité d'options confère au tout une grande richesse. L'aire de jeu est immense : chaque point sur la galaxie représentant un système dans lequel peuvent exister jusqu'à quatre planètes. Il est possible de faire tourner le tout, d'effectuer des zooms, également à l'intérieur d'un système. Chacune de la vingtaine de races que l'on peut sélectionner possède une habilité spéciale (communication télépathique, vol de technologie ou blocage des accès en hyper-espace, etc.). La progression de vos recherches est détaillée au travers d'un superbe arbre montrant les liens entre vos découvertes. Il se peut également que vous ne puissiez plus évoluer et que la présence d'artefacts aliens sur une planète inexplorée relance votre développement. Pour la construction des vaisseaux, vous pourrez utiliser une panoplie d'une cinquantaine de modules allant de l'intelligence scrambler au plasmatron. Les combats nécessiteront une maîtrise correcte des dépenses d'énergie de votre flotte. Faut-il prendre le risque d'ôter un bouclier pour pouvoir tirer à nouveau ce tour ? Pour le développement des planètes, il vous faudra faire attention à la population et à la disposition des bâtiments (cases rouges = terrain idéal pour l'industrie). Si en plus on ajoute que le tout s'effectue à l'aide d'une interface des plus exemplaire et que nous avons vu une version bien avancée, on peut déjà penser qu'Ascendancy devrait être une bonne surprise pour ceux qui avaient passé quelques nuits blanches sur Millenium et les autres.

Recevez *gratuitement*, sans abonnement les meilleurs jeux en provenance *d'Internet*



HERETIC (RAVEN-ID SOFTWARE)

C'est l'alliance réussie des 3 A : Aventure, Action, Angoisse. Ce jeu concurrence très largement les meilleurs jeux d'aventure actuellement sur le marché. Vous devrez livrer un combat acharné contre démons et autres créatures sataniques de ce monde virtuel. Des graphismes étonnants par leur qualité et leur fluidité. Ames sensibles s'abstenir, HERETIC s'adresse «aux durs» !



FUZZY WORLD (PIXEL PAINTERS)

Mettez un mini golf dans votre PC.
Ce jeu vous permettra de vous adonner aux joies du golf tout en restant dans votre fauteuil.
Des graphismes et des animations de très grande qualité.



JAZZ JACK RABBIT X-MAS (EPIC MEGAGAMES)

Vous avez aimé Jazz Jack Rabbit, vous adorerez Jazz Jack Rabbit X-MAS. Jack le lapin se bat pour sauver sa belle des griffes de personnages tous plus horribles les uns que les autres. Nouvelle difficulté, tout se passe sous la neige, dans des décors superbes.



VINYL GODDESS FROM MARS (UNION LOGIC)

Une ravissante princesse aux prises avec des monstres et autres lutins pervers se bat pour sauver son royaume. Un jeu coloré, très animé où vous irez de surprise en surprise.



TUBES (SOFTWARE CREATIONS)

Un jeu d'adresse et réflexion, simple de compréhension, mais suffisamment compliqué pour vous tenir des heures durant. Des billes déboulent et, armé de votre éprouvette vous devez les empiler par couleur. Bon courage !



EPIC PINBALL (EPIC MEGAGAMES)

Superbe flipper futuriste, très rapide, au graphisme et bruitage hyper soignés.

TERMINAL VELOCITY (APOGEE / 3D REALMS)

Jeu de combat aérien futuriste en réalité virtuelle. En vous plongeant dans TERMINAL VELOCITY vous découvrirez un monde virtuel étonnant. TERMINAL VELOCITY est axé à 100% sur le combat aérien.

Disponibles également des milliers de programmes pour DOS et WINDOWS : jeux, utilitaires, images, animations, antivirus, traitements de texte, bases de données, programmes de gestion

Consultez notre service Minitel répertoriant des milliers de logiciels* et

recevez gratuitement

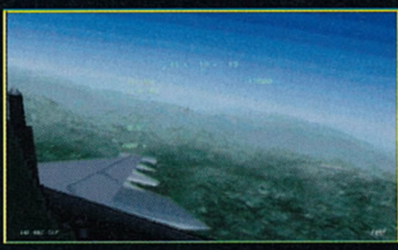
chez vous, par courrier, les logiciels de votre choix sur disquette 3"1/2 en laissant vos coordonnées sur :



36 17 FLOPPY

* 3617 FLOPPY a pour vocation principale de recenser les meilleurs logiciels en «libre diffusion» (sharewares/freewares). La consultation du service coûte 5,57 F la minute. Vous pouvez demander à recevoir un ou plusieurs des logiciels de la base de données 3617 FLOPPY. Il vous suffira de laisser vos coordonnées sur le service Minitel quand celles-ci vous seront demandées. **Seul le coût de la communication est à votre charge. La prestation complémentaire d'envoi de disquettes est totalement gratuite.**







PC CD-ROM

LORD CASQUE NOIR

TFX Euro Fighter 2000



EDITEUR : Tsunami
DISTRIBUTEUR : Océan (1) 40 53 92 86
STANDARDS : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Novembre 95



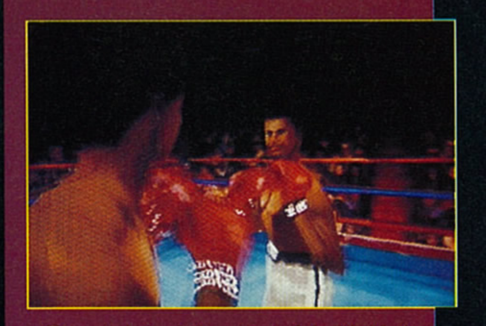
L'un des produits phares d'Océan pour cette fin d'année se nomme TFX Euro Fighter 2000. Développé en collaboration avec British Aerospace et Digital Image Design (les créateurs de Epic, Robocop 3, TFX, entre autres), ce simulateur propose une approche nouvelle de la simulation de vol. Grâce à un cockpit virtuel, le joueur peut passer d'un instrument à l'autre grâce à un zoom. Cela permet d'avoir un tableau de bord plus grand et une instrumentation plus complète pour plus de précision... et de la précision, EF2000 n'en manque pas. Tout a été conçu pour obtenir un réalisme maximum. C'est ainsi que les réactions de l'appareil sont paraît-il très proches de la réalité, le système d'armement est ultra complet, et la représentation de l'aéronef détaillée au plus haut point. À l'instar de FS5, volets, dérive et autres parties mobiles sont articulés. Il est à ce propos intéressant d'observer la coordination du mouvement des moustaches et des ailerons permettant de diriger l'avion. Une curiosité aérodynamique assez surprenante somme toute. Côté graphisme, le paysage est désormais entièrement mappé, et le relief très accentué. Le jeu fonctionnera en S-VGA, mais le moteur n'étant pas encore terminé, il est difficile de se prononcer quant à la rapidité de l'animation. Idem en ce qui concerne les missions qui ne sont pas encore implémentées (seules les deux premières le sont). Néanmoins, l'un des scénarios opposera l'Europe de l'Ouest aux pays de l'Est à travers une ou plusieurs campagnes. Pas de bruitages non plus, ils seront ajoutés plus tard. En revanche, je puis d'ores et déjà vous dire que les amateurs de réseaux seront comblés avec un mode "8 joueurs". Il faudra donc prendre votre mal en patience et attendre le test final pour en savoir davantage.



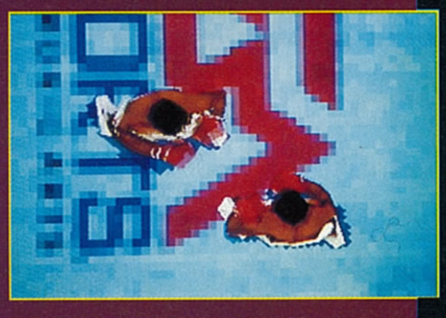
PC CD-ROM

PINKY

Foes of Ali



Après le football américain (John Madden) et le football tout court (Fifa Soccer), voici qu'Electronic Arts poursuit son tour d'horizon des sports sur 3 DO avec une simulation de boxe. L'éditeur américain connaîtra-t-il le même succès avec ce nouveau soft ? Foes of Ali ("Les ennemis d'Ali", du nom du célèbre boxeur) va vous permettre de prendre les gants pour vous adonner à la pratique du noble art... sans risquer les plaies et bosses habituellement inéluctables. Toutefois, si la pratique du soft devrait être sans danger pour votre santé, vous aurez presque l'impression de ressentir les coups tant l'environnement graphique semble réussi. Du reste, lorsque vous vous trouverez en vision subjective et que vous prendrez un sérieux coup, vous aurez la surprise de voir votre vue se brouiller et se teindre de rouge, comme si l'évanouissement vous guettait ! Pour animer les boxeurs, de vrais athlètes ont été truffés de capteurs à infrarouges afin de décomposer leurs mouvements. À l'écran, ce seront des combattants entièrement en 3D texturée (de fort belle manière, du reste) qui s'agiteront sous vos yeux, et d'innombrables angles de vue (subjective, du public, à hauteur du sol, à la verticale du ring, etc) devraient contribuer à rendre l'action captivante. Trois modes de jeu vous seront proposés : "exhibition" -un match sans incidence-, "carrière" , -vous devrez vous hisser peu à peu dans la hiérarchie- et enfin "historique", où vous rejouerez les plus grands combats de Mohammed Ali contre dix de ses plus grands adversaires de tous les temps.



EDITEUR : Electronic Arts 72 53 25 25
STANDARD : 3DO
SORTIE PRÉVUE : Octobre 1995



PC - PC CD-ROM

COOLI

Actua Soccer



Les consoleux connaissaient déjà Victory Goal et Fifa Soccer. C'est maintenant le tour au PC de découvrir les joies de la simulation de foot en 3D texturée grâce à Actua Soccer. Du point de vue technique, vous pourrez jongler entre de nombreux angles de vue - l'un étant depuis le ballon - et vous bénéficierez, sur une bonne bécane, de graphismes en S-VGA. Dans le souci de donner à l'ensemble le plus de réalisme possible, les animations ont été réalisées à partir de "Motion Capture". Vous retrouverez ainsi 44 équipes internationales composées de 22 joueurs définis par 8 compétences. Parmi les options les plus notables, notons la possibilité d'aborder une partie à 5 sur le même PC ou de jouer en réseau jusqu'à 20. Si la technique a l'air d'être au rendez-vous, reste à voir ce qui est plus important dans ce type de produit : la jouabilité ! Réponse dans le test.



EDITEUR : Gremlin
FORMAT : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Octobre 95
TEL : (1) 41 86 05 05





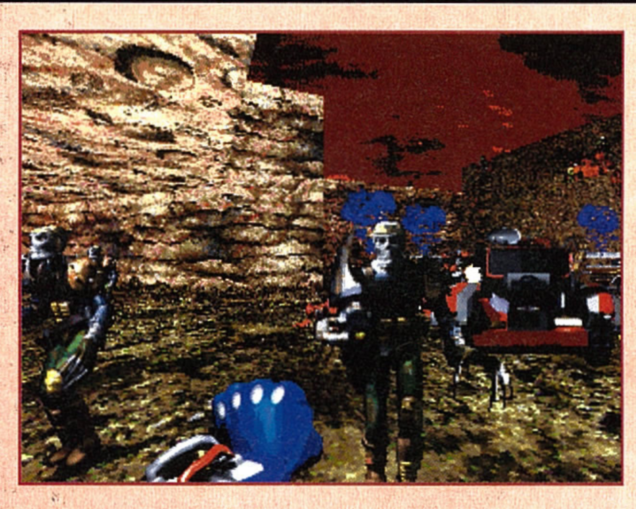


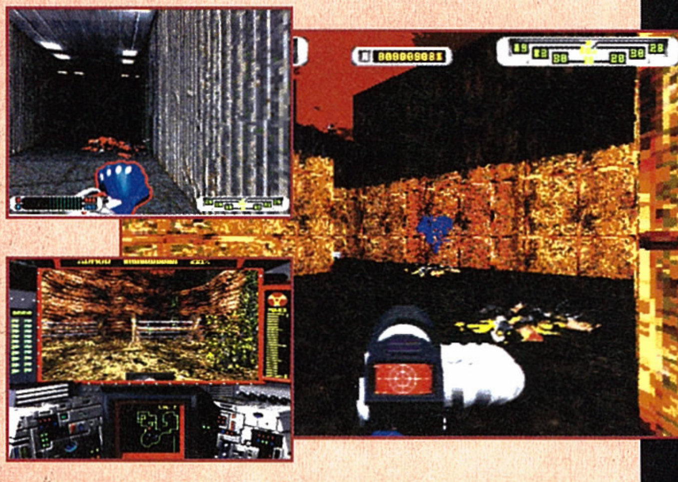
PC CD-ROM

LORD CASQUE NOIR

Cyber Mage

Jamais un jeu n'aura engendré autant de clones. Je veux bien entendu parler de Wolfenstein 3D. C'est vrai, après tout, on cite tout le temps Doom mais ce dernier n'était qu'une version très améliorée de Wolfenstein. Enfin, ce n'est là que broutilles propres à déchaîner un tollé général au sein des fanatiques atteints de Doomania. Arrêtons donc la polémique et intéressons nous au futur jeu d'Origin. Dans CyberMage, vous vous retrouvez dans un monde futuriste peu accueillant où les grandes corporations s'arrachent les dernières ressources de la terre. Ce soft, présenté comme un "Comic Book Adventure", se distingue par le fait qu'il soit possible de piloter, outre son personnage, divers véhicules comme des tanks, des hélicoptères et d'autres trucs de ce genre. Pour ce qui est du scénario, vous incarnez un personnage ayant, dans un conflit antérieur, sauvé un éminent savant d'une condamnation à mort. Pour vous remercier, il vous a légué un mystérieux implant alien qui vous confère d'étranges pouvoirs. Hélas, un autre que vous possède un implant similaire et l'utilise à des fins sinistres. Vous partez à sa recherche. L'intérêt du produit se voit renforcer par une interface permettant d'utiliser des objets, comme dans un jeu d'aventure. Vous pouvez découvrir une démo de la préversion du jeu sur le CD-Rom de ce numéro. Le moteur 3D n'est pas encore finalisé mais je peux d'ores et déjà vous dire qu'il sera possible de jouer en SVGA. Origin saura-t-il nous étonner ? Attendons la version finale pour en juger.





EDITEUR : Origin
DISTRIBUTEUR : Electronic Arts
TEL : (16) 72 53 25 25
SORTIE PREVUE : Novembre

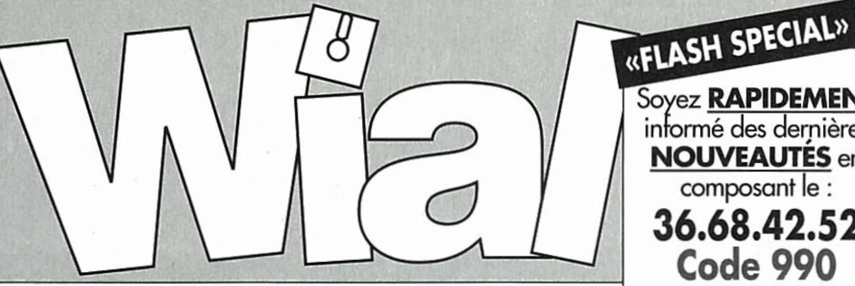
VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

WIAL FRANCE S.A.R.L.

Tél.: (1) 39 87 09 90 - Fax: (1) 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés, commandez directement, grâce au nouveau service minitel : 2,23 FF mn

3615 ALLGAMES*WIAL



Horaires d'appel du Lundi au Samedi : 10 heures à 19 heures

IBM PC & COMPATIBLES

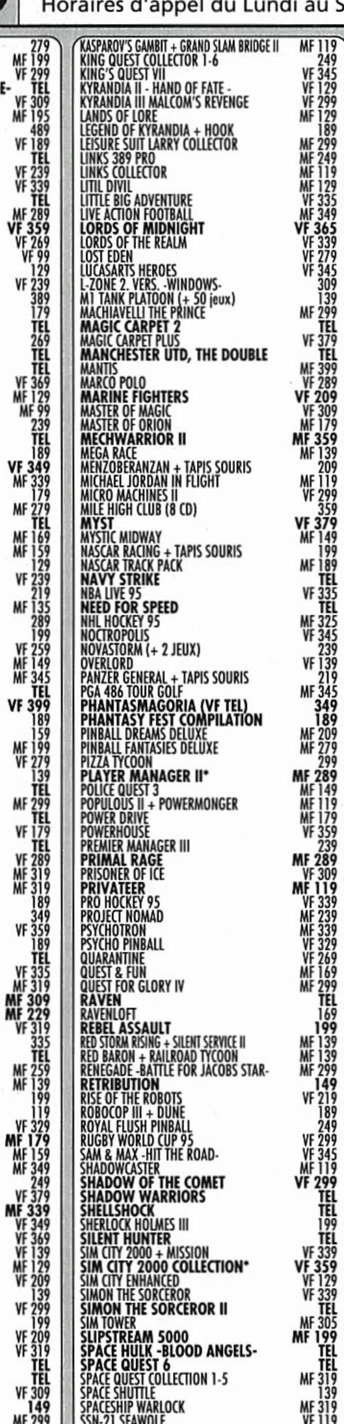
A 4 NETWORK S 3,5	VF 299
ACES OF THE DEEP EXPANSION PACK 3,5	VF 239
ADAMS FAMILY PINBALL 3,5*	**MF 249**
ALADDIN 3,5	VF 249
AL-QADIM 3,5	VF 239
AMAZONE QUEEN 3,5	VF 299
ARCHON ULTRA - SSI - 3,5	249
ARENA - THE ELDER SCROLLS - 3,5	MF 335
ARMORED FIST 3,5	MF 339
BATTLE ISLE II 3,5	**VF 345**
BLACKHAWK 3,5	VF 299
BREAKTHRUE 3,5	MF 199
BRETT HULL HOCKEY 95 3,5	MF 345
BUREAU 13 3,5	VF 325
CANNON FODDER II 3,5	VF 249
CHAOS ENGINE 3,5	MF 245
COLLECTION AVENTURE DELPHIN 3,5	VF 229
COLONIZATION 3,5	VF 335
COMANCHE + ARMORED FIST 3,5	MF 295
CYCLONES 3,5	MF 245
DARK LEGIONS 3,5	229
DARKSUN II - SSI - 3,5	**TEL**
DAWN PATROL 3,5	VF 349
DEFENDER OF THE EMPIRE 3,5 (DATA)	MF 219
DESCENT 3,5	MF 275
DETROIT 3,5	VF 349
DUNGEON HACK + EYE OF BEHOLDER III 3,5	VF 299
DUNGEON MASTER II 3,5	**VF 399**
EARTH SIEGE 3,5	VF 229
EARTH SIEGE SCENARY 3,5	VF 199
EVASIVE ACTION 3,5	MF 275
FIELDS OF GLORY 3,5	VF 269
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 3,5	MF 279
FIRST ENCOUNTER 3,5	VF 279
FLASHBACK 3,5	MF 229
FLIGHTSIMULATOR 5.1 3,5	339
FRONT LINES 3,5	VF 329
FRONT PAGE SPORTS BASEBALL 3,5	219
GREAT NAVAL BATTLES II 3,5	MF 269
HARD BALL 4 3,5	MF 345
HEXEN (HERETIC 2) 3,5*	**MF 329**
HIGH SEAS TRADER 3,5	VF 345
HOKUM KA-50 3,5	VF 289
IRON CROSS 3,5	269
LITTLE BIG ADVENTURE 3,5	VF 335
LODE RUNNER 3,5	MF 269
LORDS OF THE REALM 3,5	VF 335
LUCASARTS HEROES 3,5	VF 339
MAGIC CARPET 3,5	VF 319
MAITRES DE L'AVENTURE 3,5	VF 259
MANCHESTER UTD, THE DOUBLE 3,5	**TEL**
METAL MARINES WINDOWS 3,5	VF 259
NASCAR RACING 3,5	VF 289
NASCAR TRACK PACK 3,5	MF 185
NCAA BASKETBALL 3,5	MF 309
ONE MUST FALL 3,5	MF 299
PINBALL MANIA 3,5	MF 249
PIZZA TYCOON 3,5	295
PLANETE FOOTBALL 3,5	MF 169
PLAYER MANAGER II 3,5*	**MF 279**
PRIVATEER SPEECHPACK 3,5	MF 159
PROJECT NOMAD 3,5	MF 229
QUARANTINE 3,5	VF 275
RAVENLOFT 3,5	VF 245
RED HELL 3,5	MF 319
RISE OF THE ROBOTS 3,5 VGA	VF 259
ROI LION 3,5	MF 239
SAM & MAX - HIT THE ROAD - 3,5	VF 319
SCOTTISH OPEN 3,5	VF 259
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 3,5	**TEL**
SETTLERS 3,5	VF 345
SIM CITY 2000 3,5	VF 289
STRONGHOLD * VEIL OF DARKNESS 3,5	**VF 259**
STUNT ISLANDS 3,5	VF 299
SUPER KARTS 3,5	MF 269
SUPER STREET FIGHTER II TURBO 3,5	MF 259
SYSTEM SHOCK 3,5	VF 279
TIE FIGHTER 3,5	VF 285
THEME PARK 3,5	VF 315
TOWER ASSAULT	MF 279
TRANSPORT TYCOON 3,5	VF 329
TRANSPORT TYCOON MISSION 3,5	VF 155
ULTIMA VIII SPEECH 3,5	VF 135
UNNECESSARY ROUGHNESS 95 3,5	MF 345
WARCRAFT 3,5	MF 345
WARRIORS 3,5	VF 275
WINTER OLYMPICS 3,5	VF 225
X-COM - TERROR FROM THE DEEP- 3,5	VF 295
X-WING 3,5	MF 239
ZEPPELIN 3,5	295

BUDGET IBM PC & COMPATIBLES

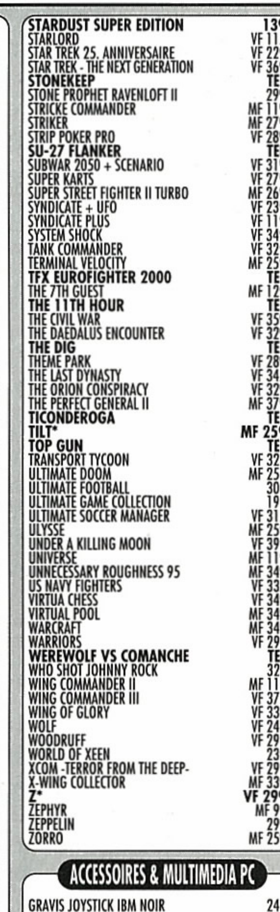
1942 THE PACIFIC AIR WAR 3,5	MF 199
BLUES BROTHERS JUKE BOX ADVENTURE 3,5	119
CAMPAIGN II 3,5	**MF 119**
CARLOS 3,5	MF 89
CHESS MANIAC 3,5	MF 179
CORRIDOR 7 3,5	MF 119
D-DAY LE JOUR J 3,5	MF 99
DELTA V. 3,5	MF 175
DOGFIGHT-MICROPROSE 3,5	VF 159
DREAMLANDS COMPILATION 3,5	MF 139
DUNE II 3,5	149
FORMULA 1 GRAND PRIX 3,5	MF 179
GABRIEL KNIGHT 3,5	149
HARPOON 5,25	MF 79
HARRIER JUMP JET-MICROPROSE 3,5	MF 189
HIRED GUNS 3,5	**MF 89**
IN EXTREMIS 3,5	VF 129
INHERIT THE EARTH 3,5	159
KNIGHTS OF THE SKY	MF 79
L'AIGLE D'OR -LE RETOUR- 3,5	**MF 89**
LASER SQUAD 5,25	MF 149
LITIL DIVIL 3,5	MF 125
MANHUNTER NEW YORK 3,5	MF 149
MIGHT & MAGIC III 3,5	VF 169
MIGHT & MAGIC V 3,5	VF 169
NHL HOCKEY 3,5	MF 119
NICKY BOOM 3,5	MF 79
NICK FALDO GOLF 3,5	MF 169
PACIFIC STRIKE 3,5	VF 145
PATRICIANS 3,5	VF 175
PGA GOLF PLUS 5,25	MF 69
POLICE QUEST IV 3,5	149
PREHISTORIC II 5,25	MF 199
PRIVATEER 3,5	**MF 95**
QUEST FOR GLORY IV 3,5	139
RALLEY 3,5	VF 189
REACH FOR THE SKIES 3,5	139
RETURN OF THE PHANTOM 3,5	MF 179
RETURN TO ZORK 3,5	**MF 99**
REUNION 3,5	**VF 99**
ROBINSON'S REQUIEM 3,5	VF 149
RYDER CUP 3,5	MF 119
SHADOWCASTER 3,5	**MF 95**
SHERLOCK HOLMES 5,25	MF 65
SPACE QUEST I-IV 3,5	159
SPACE QUEST IV 5,25	VF 99
SUBWAR 2050 3,5	MF 179
SUPERSKI III 3,5	MF 119
TERRACE 3,5	**VF 99**
THEATRE OF WAR 5,25	MF 79
THE HORDE 3,5	**MF 149**
THEIR FINEST HOUR 3,5	139
WIZKID 3,5	MF 135
WOLF 3,5	**MF 139**
WORLD CUP 94 3,5	MF 129

CD ROM PC

1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	MF 329
10TH ANNIVERSAIRE	189
A 4 NETWORKS	VF 309
ACES COLLECTION -SIERRA-	MF 345
ACROSS THE RHINE	**VF 349**
ACTION SOCCER	**VF 289**
ADAMS FAMILY PINBALL *	**MF 259**
AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET	199
ALBION	**TEL**
ALIENS	**TEL**
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	MF 289
ALONE IN THE DARK II	VF 359
ALONE IN THE DARK III	VF 379
AL UNSER JR -ARCADE RACING-	**TEL**
AMAZONE QUEEN	VF 299
APACHE LONGBOW	**VF 389**
ARMOR ED FIST	MF 375
ASCENDANCY	**TEL**
ATTACK STACK (9 CD)	**269**
B-17 FLYING FORTRESS	MF 169
BATTLE BUGS	VF 199
BATTLEDROME	MF 219
BATTLE ISLE	MF 119
BATTLE ISLE 3	**TEL**
BC RACERS	MF 259
BENEATH A STEEL SKY + CANNONFODDER	VF 319
BERLIN	**TEL**
BETRAYAL AT CRONDOR	139
BIOFORGE	VF 329
BIT MAP BROTHERS COMPILATION	MF 199
BLOODNET	MF 119
BOBBY FISHER TEACHES CHESS	MF 299
BOB DYLAN HIGHWAY 61	349
BODY BLOWS	129
BRAIN DEAD 13	**TEL**
BREACH 3	**TEL**
BRETT HULL HOCKEY 95	MF 349
BUREAU 13	289
BURIED IN TIME -JOURNEYMAN PROJECT 2-	279
BUZZ ALDRINS RACE INTO SPACE	MF 199
CARTON ROUGE	VF 299
CARTON ROUGE -COUPE DU MONDE-	**TEL**
CHAOS CONTROL	VF 309
CHAOS ENGINE	MF 195
CINEMANIA 95 - MICROSOFT -	489
CIVILISATION	VF 189
CIVNET	**TEL**
COLLECTION AVENTURE -DELPHINE-	VF 239
COLONIZATION	VF 339
COMBAT AIR PATROL	**TEL**
COMBAT CLASSICS III	MF 289
COMMAND & CONQUER*	**VF 359**
COMMANDER BLOOD	VF 269
CONSPIRACY	VF 99
COVER GIRL STRIP POKER	129
CREATURE SHOCK	VF 319
CRIME PATROL	389
CRITICAL PATH	179
CRUSADER : NO REMORSE	**TEL**
CYBERIA	269
CYBER JUDAS	**TEL**
CYBERMAGE	**TEL**
CYBERWAR	VF 369
CYCLEMANIA	MF 129
CYCLONES -SSI-	MF 99
DARK LEGIONS	239
DARK SUN II -SSI	**TEL**
DARK SUN - SHATTERED LANDS	189
DARK FORCES	**VF 349**
DAWN PATROL	MF 339
DEATH GATE	179
DESCENT	MF 279
DESCENT 2	**TEL**
DESERT STRIKE	MF 149
DIGITAL LOVE	MF 159
DIGGERS	129
DISCWORLD	VF 239
DIZONE (FOR DOOM ET DOOM II)	219
DOCTEUR RADIAKI	MF 135
DOMINUS	289
DRACULA UNLEASHED	199
DRAGON LORE	VF 259
DRAGONSPHERE	MF 149
DREAMWEB	MF 345
DUKE NUKEM 3D	**TEL**
DUNGEON MASTER II	**VF 399**
DUNE 2 + LURE OF TEMPTRESS	189
EARTHSIEGE	159
ECSTATICA (+ 2 JEUX)	MF 199
EUROPEAN CHALLENGE KICK OFF 3	VF 279
EYE OF BEHOLDER I	139
F1 GRAND PRIX II	**TEL**
F-14 FLEET DEFENDER GOLD	MF 299
FADE TO BLACK -FLASHBACK 2-	**TEL**
FIELDS OF GLORY	VF 179
FIFA SOCCER 96	**TEL**
FIRST ENCOUNTER	VF 289
FIGHTER WING	MF 319
FLIGHT LIGHT	MF 319
FLIGHT PACK 2 COMPILATION	189
FLIGHTSIMULATOR 5.1	349
FLIGHT UNLIMITED	VF 359
FORMULA 1 GRAND PRIX	189
FRANKENSTEIN	**TEL**
FRONT LINES	VF 335
FRONTIER COMPILATION	MF 319
FULL THROTTLE (VF TEL)	**MF 309**
FX FIGHTER	**MF 229**
GABRIEL KNIGHT	VF 319
GADGET -WINDOWS-	335
GENE WARS	**TEL**
GOBLINS	MF 259
GREAT NAVAL BATTLES II	MF 139
GREAT NAVAL BATTLES III + TAPIS SOURIS	199
GREMLIN COLLECTION	199
GUILTY	VF 329
GUNSHIP 2000	**MF 179**
HAMMER OF THE GODS	MF 159
HARD BALL 4	MF 349
HARPOON CLASSIC VERSION 1,5	249
HELL	VF 339
HEXEN (HERETIC 2)*	**MF 339**
HIGH SEAS TRADER	VF 349
HI-OCTANE	VF 369
INDIANA JONES III	VF 139
INDY CAR RACING	MF 129
INFERNO	VF 209
INHERIT THE EARTH	139
IRON ASSAULT	VF 299
IRON HELIX	199
ISHAR 1 + 2	VF 209
JAGGED ALLIANCE	VF 359
JET FIGHTER III	**TEL**
JET SKI RAGE	**TEL**
JEWELS OF THE ORACLE	VF 309
JOURNEYMAN PROJET TURBO	**149**
JUMP RAVEN	MF 299
JUNGLE STRIKE	**MF 179**



KASPAROV'S GAMBIT + GRAND SLAM BRIDGE II	MF 119
KING QUEST COLLECTOR 1-6	249
KING'S QUEST VII	VF 345
KYRANDIA II - HAND OF FATE -	VF 129
KYRANDIA III MALCOM'S REVENGE	VF 299
LANDS OF LORE	MF 129
LEGEND OF KYRANDIA + HOOK	189
LEISURE SUIT LARRY COLLECTOR	MF 299
LINKS 389 PRO	MF 249
LINKS COLLECTOR	MF 119
LITIL DIVIL	MF 129
LITTLE BIG ADVENTURE	VF 335
LIVE ACTION FOOTBALL	MF 349
LORDS OF MIDNIGHT	**VF 365**
LORDS OF THE REALM	VF 339
LOST EDEN	VF 279
LUCASARTS HEROES	VF 345
L-ZONE 2. VERS. -WINDOWS-	309
M1 TANK PLATOON (+ 50 jeux)	199
MACHIAVELLI THE PRINCE	MF 299
MAGIC CARPET 2	**TEL**
MAGIC CARPET PLUS	VF 379
MANCHESTER UTD, THE DOUBLE	**TEL**
MANTIS	MF 399
MARCO POLO	VF 289
MARINE FIGHTERS	**VF 209**
MASTER OF MAGIC	VF 309
MASTER OF ORION	MF 179
MECHWARRIOR II	**MF 359**
MEGA RACE	MF 139
MENZOBERANZAN + TAPIS SOURIS	209
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	MF 119
MICRO MACHINES II	VF 299
MILE HIGH CLUB (8 CD)	359
MYST	**VF 379**
MYSTIC MIDWAY	MF 149
NASCAR RACING + TAPIS SOURIS	199
NASCAR TRACK PACK	MF 189
NAVY STRIKE	**TEL**
NBA LIVE 95	VF 335
NEED FOR SPEED	**TEL**
NHL HOCKEY 95	MF 325
NOCTROPOLIS	VF 345
NOVASTORM (+ 2 JEUX)	239
OVERLORD	VF 139
PANZER GENERAL + TAPIS SOURIS	219
PGA 486 TOUR GOLF	MF 345
PHANTASMAGORIA (VF TEL)	**349**
PHANTASY FEST COMPILATION	**189**
PINBALL DREAMS DELUXE	MF 209
PINBALL FANTASIES DELUXE	MF 279
PIZZA TYCOON	299
PLAYER MANAGER II*	**MF 289**
POLICE QUEST 3	MF 149
POPULOUS II + POWERMONGER	MF 119
POWER DRIVE	MF 179
POWERHOUSE	VF 359
PREMIER MANAGER III	239
PRIMAL RAGE	**MF 289**
PRISONER OF ICE	VF 309
PRIVATEER	**MF 119**
PRO HOCKEY 95	VF 339
PROJECT NOMAD	MF 239
PSYCHOTRON	MF 359
PSYCHO PINBALL	VF 329
QUARANTINE	VF 269
QUEST & FUN	VF 299
QUEST FOR GLORY IV	MF 299
RAVEN	**TEL**
RAVENLOFT	169
REBEL ASSAULT	**199**
RED STORM RISING + SILENT SERVICE II	MF 139
RED BARON + RAILROAD TYCOON	MF 139
RENEGADE -BATTLE FOR JACOBS STAR-	MF 299
RETRIBUTION	**149**
RISE OF THE ROBOTS	VF 219
ROBOCOP III + DUNE	189
ROYAL FLUSH PINBALL	249
RUGBY WORLD CUP 95	VF 299
SAM & MAX -HIT THE ROAD-	VF 345
SHADOWCASTER	MF 119
SHADOW OF THE COMET	**VF 299**
SHADOW WARRIORS	**TEL**
SHELLSHOCK	**TEL**
SHERLOCK HOLMES III	199
SILENT HUNTER	**TEL**
SIM CITY 2000 + MISSION	VF 339
SIM CITY 2000 COLLECTION*	**VF 359**
SIM CITY ENHANCED	VF 129
SIMON THE SORCEROR	VF 339
SIMON THE SORCEROR II	**TEL**
SIM TOWER	MF 305
SLIPSTREAM 5000	**MF 199**
SPACE HULK -BLOOD ANGELS-	**TEL**
SPACE QUEST 6	**TEL**
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	MF 319
SPACE SHUTTLE	139
SPACESHIP WARLOCK	MF 319
SSN-21 SEAWOLF	VF 119
STAR CRUSADER	MF 289



STARDUST SUPER EDITION	**139**
STARLORD	VF 115
STAR TREK 25. ANNIVERSAIRE	VF 229
STAR TREK - THE NEXT GENERATION	VF 369
STONEKEEP	**TEL**
STONE PROPHET RAVENLOFT II	299
STRICKE COMMANDER	MF 119
STRIKER	MF 279
STRIP POKER PRO	VF 289
SU-27 FLANKER	**TEL**
SUBWAR 2050 + SCENARIO	VF 319
SUPER KARTS	VF 279
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	MF 269
SYNDICATE + UFO	VF 239
SYNDICATE PLUS	VF 119
SYSTEM SHOCK	VF 349
TANK COMMANDER	VF 329
TERMINAL VELOCITY	MF 259
TFX EUROFIGHTER 2000	**TEL**
THE 7TH GUEST	MF 129
THE 11TH HOUR	**TEL**
THE CIVIL WAR	VF 359
THE DAEDALUS ENCOUNTER	VF 329
THE DIG	**TEL**
THEME PARK	VF 289
THE LAST DYNASTY	VF 345
THE ORION CONSPIRACY	VF 329
THE PERFECT GENERAL II	MF 379
TICONDEROGA	**TEL**
TILT*	**MF 259**
TOP GUN	**TEL**
TRANSPORT TYCOON	VF 329
ULTIMATE DOOM	MF 259
ULTIMATE FOOTBALL	309
ULTIMATE GAME COLLECTION	199
ULTIMATE SOCCER MANAGER	VF 315
ULYSSE	MF 259
UNDER A KILLING MOON	VF 399
UNIVERSE	MF 119
UNNECESSARY ROUGHNESS 95	MF 349
US NAVY FIGHTERS	VF 335
VIRTUA CHESS	VF 349
VIRTUAL POOL	MF 349
WARCRAFT	MF 349
WARRIORS	VF 299
WEREWOLF VS COMANCHE	**TEL**
WHO SHOT JOHNNY ROCK	329
WING COMMANDER II	MF 119
WING COMMANDER III	VF 375
WING OF GLORY	VF 335
WOLF	VF 249
WOODRUFF	VF 299
WORLD OF XEEN	239
XCOM -TERROR FROM THE DEEP-	VF 299
X-WING COLLECTOR	MF 339
Z*	**VF 299**
ZEPHYR	MF 99
ZEPPELIN	299
ZORRO	MF 259

ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC

GRAVIS JOYSTICK IBM NOIR	249
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	285
GRAVIS GAMEPAD IBM PC	179
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	199
GRAVIS FLICHTSTICK PHOENIX	799
HAUT-PARLEURS SCREEN BEAT	199
MANETTE FLIGHT CONTROL PC	599
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL PC	899
VOLANT FORMULA T1 PC	1199
ACM GAME CARD THRUSTMASTER	279
SOUND BLASTER 16 PRO ASP	1149
SOUND BLASTER 16 PRO	949
SOUND BLASTER AWE 32 VALUE	1349
SOUND BLASTER 16 ASP SCSI-2	1449
SOUND BLASTER AWE 32	1799
SOUND BLASTER 16 VALUE	779
KORG WAVE UPGRADE	929
WAVE BLASTER II	1149

AMIGA

1869	MF 89
1869 A1200	MF 85
ALADDIN A1200	VF 249
ALFRED CHICKEN	MF 179
ALL NEW WORLDS OF LEMMINGS A1200	MF 69
APOCALYPSE	MF 99
BEAUJOLLY COMPILATION	**249**
BENEFACTOR	MF 69
BILLARD AMERICAIN	MF 89
BITMAP BROTHERS COMPILATION	**MF 109**
BLASTAR	MF 199
BLITZKRIEG	99
BLOB	MF 189
BODY BLOWS	MF 175
BRIAN THE LION AMIGA 1200	MF 199
BUBBA 'N' STIX	MF 59
CAMPAIGN II	155
CANNONFODDER II	VF 239
CARTON ROUGE A1200	VF 279
CHAOS ENGINE	125
COOL SPOT	119
CRASH DUMMIES	MF 159
DAWN PATROL	315
DENNIS LA MALICE	MF 199
DESERT STRIKE	129
DETROIT	VF 309
DETROIT A1200	VF 315
DISPOSABLE HERO	MF 99
DREAM TEAM COMPILATION	MF 139
DONK - SAMURAI DUCK -	MF 115
ELFMANIA	MF 129
F1 WORLD CHAMPION	MF 289
FIELDS OF GLORY	VF 179
FIELDS OF GLORY A1200	VF 269
FIFA SOCCER	**MF 269**
FLASHBACK	VF 159
FOX COLLECTION	MF 99
GLOBAL GLADIATORS	MF 139
GOAL	**MF 109**
GUNBOAT	129
HEIMDALL II A1200	VF 169
HEROE QUEST II	139
HIGH SEAS TRADER A1200	VF 319
HIRED GUNS	MF 69
INDIANA JONE S III/EXPLORA III	MF 159
INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER 94	MF 69
JAMES POND III A1200	MF 69
JUMP COLLECTION	MF 99
JURASSIC PARK	VF 99
K240	MF 139
KGB	VF 89
KICK OFF III A 1200	VF 285
KING'S QUEST I - SIERRA -	MF 129
LEISURE SUIT LARRY I - SIERRA -	MF 129
LE ROI LION A1200	VF 249
LION HEART	MF 79
LORDS OF THE REALM	VF 279
LORDS OF THE REALM A1200	VF 309
LOTUS TRILOGY	MF 99
LURE OF THE TEMPTRESS	VF 109
MAGIC BOY	MF 189
MANCHESTER UNITED	149
MONSTERBUSINESS	MF 109
MORTAL KOMBAT I	MF 109
MR NUTZ	MF 99
OSCAR AMIGA 1200	MF 259
OVERLORD	VF 255
PAPERBOY 2	MF 99
PARASOL STARS	MF 119
PATRICIAN	VF 99
PINBALL ILLUSION A1200	MF 249
POLICE QUEST II	MF 149
POWERMONGER	149
PUGGSY	MF 225
REACH FOR THE SKIES	135
RISE FOR THE ROBOTS	VF 269
RISE OF THE ROBOTS A1200	VF 289
ROBINSON'S REQUIEM	VF 139
RUFF'N TUMBLE	MF 139
RYDER CUP AMIGA 1200	MF 235
SECOND SAMURAI	MF 59
SENSIBLE SOCCER 92/93	MF 155
SHUTTLE	MF 89
SKIDMARKS	MF 119
SHADOW FIGHTER	MF 149
SIERRA SOCCER	MF 129
SIM CITY 2000 A1200 (4Mo RAM)	VF 265
SIM CLASSICS	159
SIM LIFE (1,5 MB)	MF 69
SIM LIFE A1200-4000	MF 79
SOCCER KID	139
STARLORD	VF 269
SUBWAR 2050 A1200	VF 249
SUPERSKIDMARKS	**MF 229**
TENNIS CUP 2	MF 79
TERMINATOR 2 ARCADE GAME	MF 89
THEME PARK	**VF 299**
THEME PARK A 1200	VF 285
TOTAL CARNAGE	MF 69
TURRICAN III	MF 119
ULTIMATE SOCCER MANAGER A1200	VF 285
WAXWORKS	VF 99
WING COMMANDER 1	139
WIZ 'N LIZ - PSYGNOSIS	MF 229
WOLFCHILD	MF 135
X-MAS LEMMINGS 94	MF 59
ZOOL II	MF 99

AMIGA CD 32

LIQUIDATION DU STOCK NOUS CONSULTER POUR CONNAITRE LES JEUX DISPONIBLE ET LEURS PRIX

MF = MANUEL EN FRANCAIS - VF = VERSION EN FRANCAIS
* LOGICIEL PAS ENCORE DISPONIBLE A LA DATE D'IMPRESSION

En cas d'article défectueux, échange immédiat. Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués T.T.C.

RCS PONTOISE B 393 461 082

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Titres	Qte	Prix	Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX :		Port	
		Total	

FRAIS DE PORT France : 30 F → Livraison 24/48 h

DOM + CEE + Suisse : 60 F TOM : 90 F (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au-delà de 800F PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

Commandez* par téléphone (1) 39 87 09 90 ou fax (1) 39 85 88 80

OUI Cochez si vous êtes présent à cette adresse tous les jours entre 8 h et 12 h → pour livraison en 24 h

Nom...

Adresse...

....................................Tél : ....

Code postal........................Ville ....

Règlement :

❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (pour un Euro-chèque ajoutez 40F)

❑ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port) pour frais de contre remboursement

❑ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N° I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I

Date d'expiration :......./....... Signature obligatoire ....

PC CD-ROM

LAURE DE KASKENOUARE

Sea Legends

Tremblez, bande de pleutres ! Protégez vos navires, dissimulez vos cargaisons, mettez les voiles et faites-vous tout petits. Tout petits comme ça. L'époque des pirates est de retour. «Capitaine, capitaine, pirates à l'horizon !». «Apprêtez-vous à combattre pour votre roi, soldats ! Nous allons subir un abordage.» Effectivement, le bateau arborant fièrement un drapeau orné d'une tête de mort se rapproche du Majesty III. L'homme à l'œil bandé, à la jambe de bois et à la main de fer hurle ses ordres, le sabre entre les dents.



«Abo'dage moussaillons ! Empa'ez-vous du t'ésor». «Oh non, chef, chef, les deux Gaulois ils sont encore là». Tiens, ça me rappelle un truc connu, ça. Sea Legends vous propose de replonger dans cette époque légendaire, à l'instar de Pirates of Gold de Microprose. Vous incarnez en fait un aristocrate devenu l'un des plus fameux pirates de tous les temps. N'ayant pour seule passion que l'argent, vous allez devoir détrousser les flottes marchandes, combattre vaillamment et visiter toutes les villes pour dénicher l'affaire du siècle. À la fois jeu de stratégie, simulation économique et simulateur de galion, Sea Legends s'annonce comme un soft très complet et intéressant ; mais là, attendons la version finale pour en avoir la confirmation. Les combats se déroulent en temps réel sur un décor en Voxel (le moteur de Comanche pour représenter les vagues) et le graphisme en S-VGA s'avère réussi. De nombreuses séquences inspirées du dessin animé viennent égayer le tout. Bref, c'est presque terminé et ça sort fin octobre.

EDITEUR : Ocean (1) 40 53 92 86
STANDARDS : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Octobre 1995







PC & PC CD-ROM

LORDEC ASKENOIRE

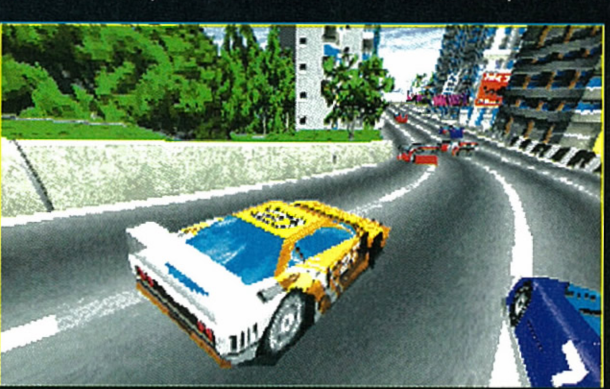
Screamer

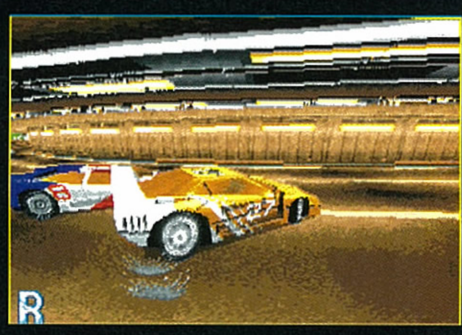
EDITEUR : Graffiti
DISTRIBUTEUR : Virgin (16) 58 63 10 10

En tant que passionné d'informatique et de tout ce qui s'en approche, vous avez certainement eu l'occasion de jeter un œil sur les jeux d'arcade que sont Ridge Racer et Daytona. Ces deux jeux de courses de voitures ont largement de quoi susciter l'étonnement tant par la qualité de leur réalisation que par les sensations qu'ils procurent. Le principe est simple : s'affronter sur le bitume de circuits tracés en ville sans autre but que de gagner. Graffiti en a bien pris note et nous concocte à ce titre un soft équivalent pour PC appelé Screamer. Tout y est fait pour vous rappeler l'ambiance d'un jeu d'arcade. Graphisme fourni et coloré, bande-son ultra riche, maniement facile qui privilégie l'action au détriment de la simulation, et fluidité sans pareil. La préversion du produit que l'on m'a glissé entre les mains laisse présager que les différents objectifs fixés seront atteints, même s'il faut attendre le test pour juger efficacement de la fluidité de l'animation, point ô combien crucial dans ce genre de jeu. Je prends d'ores et déjà le pari qu'il faudra un Pentium pour que Screamer remplisse pleinement sa mission. Espérons qu'une option permettra de réduire le nombre de détails pour que le soft reste agréable sur des machines à base de 486. Notez qu'il devrait être possible de jouer en réseau.



STANDARDS : PC & PC CD-ROM
SORTIE PREVUE : Novembre 1995





LUCAS*Arts*™ *Collection*

149F.

99F.

LES GRANDS CLASSIQUES À TOUT PETIT PRIX !

LOOM® • THE SECRET OF MONKEY ISLAND® • MONKEY ISLAND 2 LeCHUCK'S REVENGE® • INDIANA JONES® AND THE FATE OF ATLANTIS™ •THEIR FINEST HOUR : THE BATTLE OF BRITAIN® • SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE® •DAY OF THE TENTACLE™ • REBEL ASSAULT™ • SAM & MAX HIT THE ROAD™



28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil-sous-Bois
Retrouvez-nous sur Internet
http://www.ubisoft.com
http://www.lucasarts.com





PC CD ROM

Lord Casque Noir

Red Ghost



EDITEUR : Empire
DISTRIBUTEUR : Ubi Soft
(1) 48 18 50 00
SORTIE PREVUE : Début novembre

Il fut une époque où l'on était submergé de jeux mêlant stratégie et action. Sabre Team, Special Forces ou Seal Team faisaient partie de ceux-là. La relève nous vient de chez Empire, dont la compétence en matière de wargame et autres jeux d'origine militaire n'est plus à prouver. Red Ghost va toutefois encore plus loin puisque la partie action fait appel à la simulation. Vous ne regardez plus une jeep se déplacer, vous êtes dedans. Le principe du soft est simple : après avoir formé trois équipes, les plus compétentes possibles, vous êtes parachuté sur une île contenant différents objectifs. À vous de déterminer le point d'atterrissage et d'élaborer la stratégie permettant de prendre d'assaut ou de détruire les cibles. Vous démarrez avec des Hummer (grosses jeeps tous terrains) et devez vous emparer de véhicules plus performants tels que des tanks et même des hélicoptères, que vous conduirez par la suite. La simulation fait alors place à la réflexion. L'action peut être aussi visionnée en 3D isométrique ou vue de haut. Red Ghost attirera donc l'attention des amateurs du genre. Le test pour le mois prochain, si tout se passe bien.



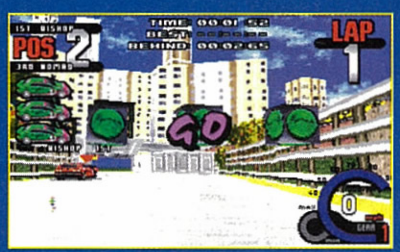
PC CD ROM

Lord Casque Noir

Fatal Racing



Décidément, les courses en 3D texturée sont à la mode en ce moment ! Vous l'aurez compris, Fatal Racing sera le jeu de ce type qui représentera Gremlin. De manière classique, vous aurez le choix entre différents véhicules, pourrez définir le niveau de détail, etc. Mais le point fort du produit est sûrement les tremplins impressionnants qui permettent la réalisation de mini-loopings et autres figures. Vous pourrez enfin jouer à plusieurs via un mode "réseau". Techniquement, le soft tient la route (il fallait que je la place, celle-là !) ainsi que la jouabilité, mais attendons la version finale pour un verdict plus adapté.





EDITEUR : Gremlin
SORTIE PRÉVUE : Novembre

En exclu pour

l'Echo des Savanes

LE NOUVEAU GRAND LIVRE DES NULS !



PC CD-ROM

Lord Casque Noir

A VOIR DANS joystick CD-ROM COLLECTION N°8 OCTOBRE 95

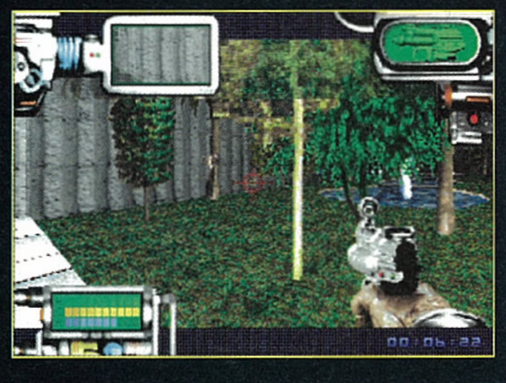
Tek War

EDITEUR : Capstone
DISTRIBUTEUR : US Gold (1) 41 06 96 70
SORTIE PREVUE : Fin octobre

William Shatner, ça vous dit quelque chose ? Mais si, le capitaine Kirk de l'Enterprise dans "StarTrek". Ah ben voilà, ça va mieux maintenant. Eh bien, figurez-vous que ce brave William est également le héros d'une série américaine qui passe en ce moment sur les écrans américains (rien à voir avec Hooker que l'on connaît). Imaginez Los Angeles. C'est déjà pas très beau à voir, mais imaginez maintenant cette ville dans 50 ans. Toutes les couches de la société sont touchées par une drogue hallucinogène appelée le Tek. Cette horrible chose que les gens ingurgitent à longueur de journée provoque des crises de démence incontrôlables et irréversibles. Votre mission va consister à débarrasser Los Angeles du Tek et de dégommer tous les trafiquants avec l'aide de votre équipe de détective du Cosmos dont vous êtes le responsable. L'histoire débute dans une station de métro à l'odeur nauséabonde et à la propreté plus que douteuse. Mais comment William a-t-il pu tourner dans une puanteur pareille ? Bref, après avoir franchi les portes rotatives, vous ne tardez pas à constater un certain malaise. C'est agression sur agression, et tous les passants se tirent dessus. Mon Dieu, qu'il fait bon vivre ! Et ben, le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il est effectivement temps de faire quelque chose.

Le jeu se présente sous la forme d'un clone de Doom amélioré. Si le principe varie de peu avec ce dernier, TekWar mise sur une ambiance futuriste. Vous évoluez dans une ville où se mélangent drogués et gens terrorisés, une ville avec son réseau métropolitain, ses rues et ses voitures, ses camions, ses immeubles et ses magasins. C'est cet aspect réaliste qui donne une autre dimension au jeu. On ne tire plus sur des monstres utopiques, mais sur des silhouettes connues. Des silhouettes humaines. Aïe, la morale en prend un coup, quoique... il ne s'agit que de vauriens après tout. Et puis qu'importe, nous ne sommes plus à quelques morts près. Le moteur 3D paraît être assez rapide, et les armes proposées sont variées. Il sera en outre possible d'afficher à l'écran un appareil permettant de surveiller ses arrières, de sauter, de ramper, lever les yeux ou de les baisser. Les armes sont assez originales et dotées de chouettes effets visuels. Il n'y a plus qu'à attendre la version finale pour juger de l'intérêt même de ce produit.











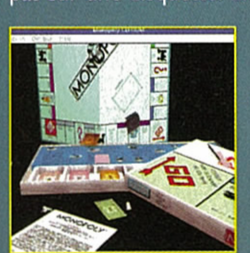

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

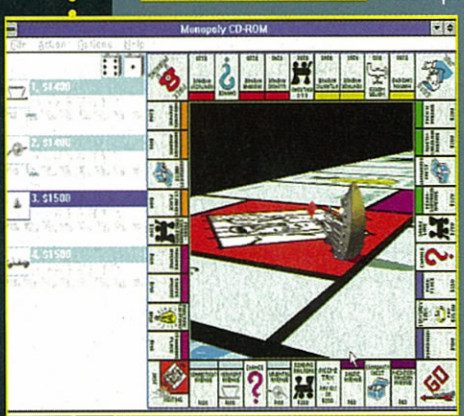
PC CD-ROM

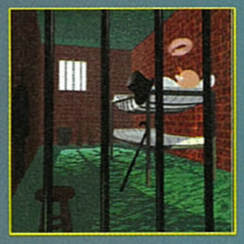
LÉO DE URLEVAN

Monopoly

Qui n'a jamais joué au Monopoly ? La réputation de ce jeu est mondiale, et cette version micro permettra peut-être de retrouver nos premiers émois de joueurs. Est-il besoin d'en rappeler les règles ? Chaque joueur possède un pion et se déplace le long d'un plateau de jeu en fonction du résultat des dés. Il pourra acheter certains lieux sur lesquels il construira des maisons ou des hôtels. Si les autres joueurs passent dessus par la suite, ils le paieront très cher. Cette version reprend vraiment les règles de base du monopoly, mais en laissant aux joueurs le droit de les modifier. Par exemple, le Parc Gratuit, dans les règles officielles, ne sert à rien. Mais la plupart des habitués du jeu s'en servent comme une cagnotte où l'on dépose diverses taxes. À vous de sélectionner ou "désélectionner" l'option. Mais on est en droit de se demander si un jeu de Monopoly utilisant le support CD-Rom ne tiendrait pas sur une disquette. Eh bien, pas dans cette version en tout cas : chacun de vos déplacements amène une séquence 3D magnifique. Les animations des pions sont très jolies et amusantes. Par exemple, le canon écartera ses roues et se transformera en un magnifique oiseau. Bref, voilà un Monopoly high-tech qui devrait changer du carton.





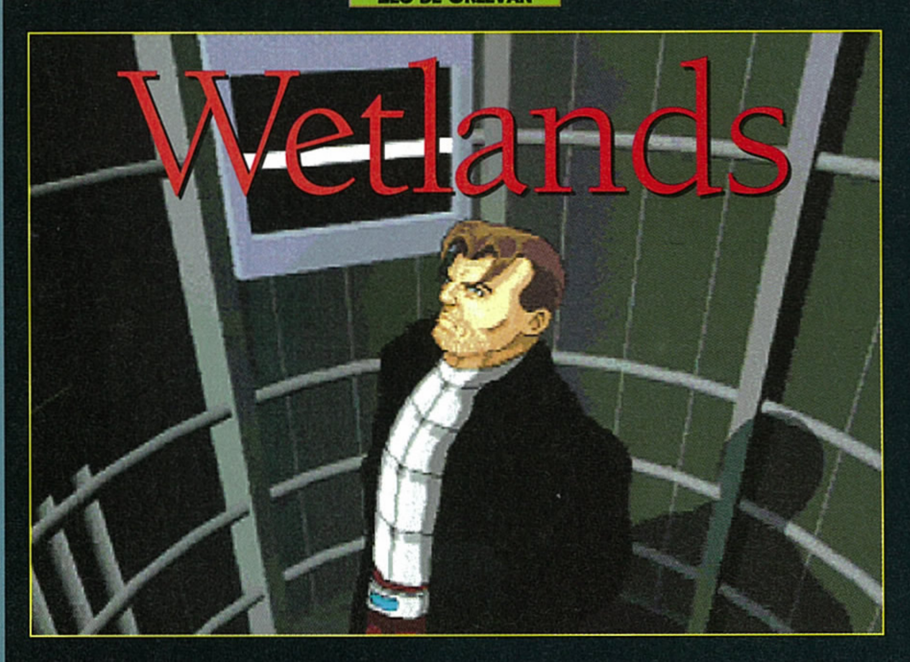


EDITEUR : *Westwood Studios*
DISTRIBUTEUR : *Virgin (1) 53 68 10 10*
STANDARD : *PC CD-Rom*
SORTIE PRÉVUE : *Novembre 95*

PC CD-ROM

LÉO DE URLEVAN

Wetlands



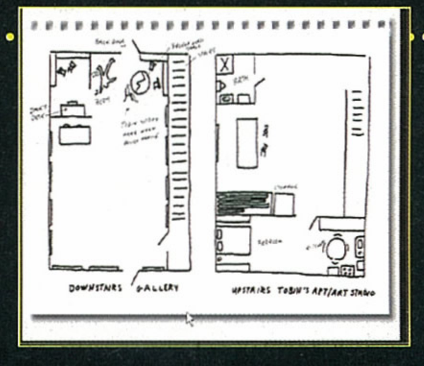
Voici John Cole, le nouveau super héros de nos micros. Waouuh !! John Cole, ça sonne vachement bien, je trouve. Espérons que la version francisée ne le sera pas à outrance, parce que Jean Chou, ça sonne beaucoup moins bien ! Son métier : tracker, une sorte de mercenaire qui gagne sa vie en exécutant des contrats pour des gouvernements quand il n'y a plus aucun espoir. Son principal souci ces temps-ci est d'anéantir un savant, fou bien entendu, dont le hobby est de faire exploser les planètes, une occupation comme une autre. Votre intelligence sera donc mise à rude épreuve dans ce spirituel jeu cérébral. Euh, non, en fait ce sont plutôt vos réflexes dont vous aurez besoin dans ce rapide soft de tir. Vous pilotez un vaisseau dans des fonds marins, et des ennemis se présentent à vous, par devant, par derrière, en haut, en bas, à droite, à gauche, au nord-est, au nord, nord-est ; enfin, pour résumer : partout. En fait, vous ne pilotez pas vraiment le vaisseau, mais - à l'instar de Microcosm - un curseur que vous dirigez à l'aide de la souris ou du joystick qui vous sert de viseur pour dégager les imploseurs de planètes. Les séquences précalculées sont vraiment magnifiques, et les explosions les plus réalistes possibles, enfin pareilles que dans les films américains à gros budget. Sinon, il y aura aussi des séquences intermédiaires, histoire de reposer les doigts et la souris, très animées quand même. Notre héros vivra des aventures hors de son vaisseau, mais là, il se débrouille très bien tout seul. Cela se passe sous la forme d'un dessin animé dont les personnages font penser à des héros de B.D.

EDITEUR : *New World Computing*
DISTRIBUTEUR : *Ubi Soft (1) 48 18 50 00*
STANDARD : *PC CD-Rom*
SORTIE PRÉVUE : *Novembre*









PC CD-ROM - MACINTOSH CD-ROM

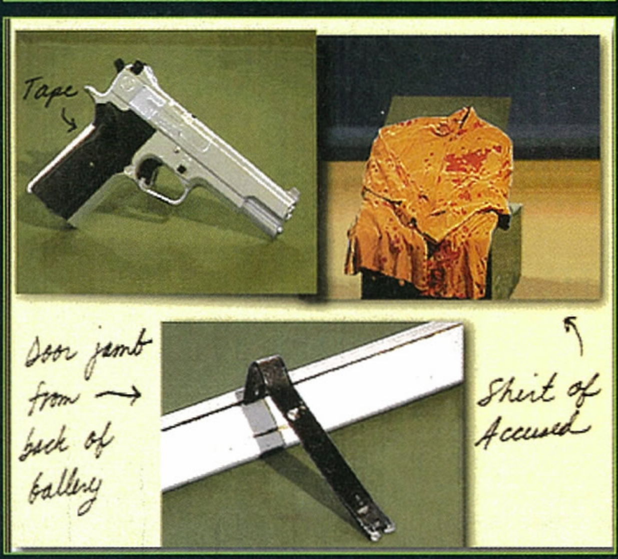
MOULINEX

In The First Degree

EDITEUR :
Broderbund
DISTRIBUTEUR :
Ubi Soft
(1) 48 18 50 00
SORTIE PRÉVUE :
Novembre

Décidément de plus en plus impliqué dans le monde du multimédia, la fratrie Broderbund s'apprête à sortir un logiciel assez étonnant. Le thème à lui seul a de quoi surprendre, puisqu'à ma connaissance, In The First Degree (titre français encore inconnu) devrait être la première enquête judiciaire de l'histoire de la micro. Attention, je ne parle pas d'enquête policière, mais bien de ce qui se passe après. Suite à l'assassinat du gérant d'une galerie d'art de San Francisco, la police a dirigé ses soupçons vers l'associé de la victime. En tant que procureur, vous avez l'intime conviction que le suspect est le bon, mais avant de déclencher la machine judiciaire, vous allez devoir construire un dossier à même de convaincre le jury. Naturellement, à l'heure où l'on fait oublier aux États-Unis les réalités de la vie à grands renforts de procès fleuves, comme celui d'OJ Simpson, ce jeu devrait rencontrer un vif succès. Mais médiatisation ou pas de l'appareil judiciaire, In The 1st Degree semble disposer de tout ce qu'il faut pour faire un grand jeu. Destiné à un public "adulte" (cible visée, les 25-49 ans), In The 1st Degree disposera d'une présentation sobre privilégiant l'image avant tout. Celle-ci, de qualité vidéo, permettra d'évoluer dans des décors réels. Pour mener son enquête, le joueur devra questionner des témoins, visionner les vidéos des interrogatoires de la police, etc. En cours de partie, on pourra suivre les informations télévisées, présentées par une véritable journaliste californienne spécialisée dans ce type d'affaire. Les voix, pour le moment en anglais, seront traduites afin de permettre au joueur de suivre tous les dialogues d'un jeu qui s'annonce subtil.







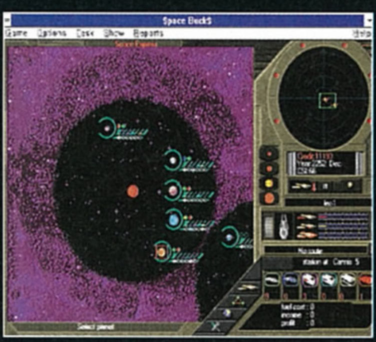




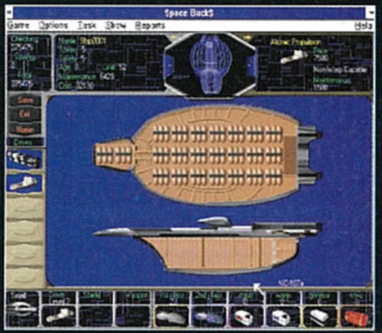
PC CD-ROM

Léo de Urlevan

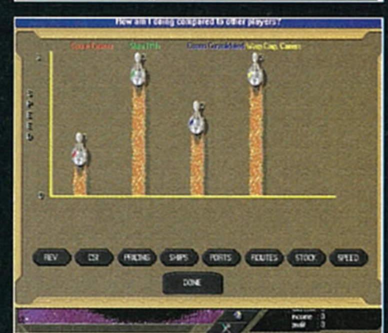
Space Bucks











Vous êtes Space Bucks et... euh non, désolé, c'est le nom du jeu. Ça arrive des fois, on est pressé, et pis on dit n'importe quoi. Une fois j'ai dit : "Vous êtes en 1942", personne a rien compris. Vous êtes donc quelqu'un dont on ignore complètement le nom, ce qui me fout dans la panade car je me demande bien comment je vais commencer ce texte parce que souvent je commence par "Vous êtes...". Néanmoins, il me semble que le texte est déjà bien commencé, alors je vais peut-être me mettre à bosser. Vous êtes l'heureux propriétaire d'une société de transport interplanétaire. Votre but est donc d'acheminer des passagers sur la planète de leur choix, bien entendu en assurant un seuil de rentabilité vous permettant de vous étendre par la suite. Si l'ambiance était au pacifisme jeune loup, dents de requin dans les softs similaires, on s'apercevra avec ce jeu que les temps ont bien changé, qu'ils ont tourné au bellicisme forcené, tendance université d'été d'Aix en Provence. Vos vaisseaux seront attaqués par les compagnies concurrentes, ils pourront être sabotés, et la corruption sera de mise. Mais l'intérêt de ce jeu ne s'arrête pas là : vous pourrez créer vos vaisseaux, bien entendu en partant sur des bases fournies par l'ordinateur, mais ce sera à vous de placer des sièges plus ou moins confortables, d'équiper vos bases, etc. Cette aventure sera aussi riche en rebondissements, car au fur et à mesure, de nouveaux systèmes solaires seront découverts. Et comme vous pouvez le constater, c'est vachement beau. Il ne reste plus qu'à espérer que ce soit assez jouable et que la prise en main ne soit pas trop astreignante.

***EDITEUR :** Impressions*
***DISTRIBUTEUR :** Sierra*
***Tél :** (1) 46 01 46 00*
***PRÉVU :** Fin 95*



PC CD-ROM

LORD CASQUE NOIR

Witchaven

EDITEUR : Capstone
DISTRIBUTEUR : Us Gold (1) 41.06.96.70
STANDARDS : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Novembre

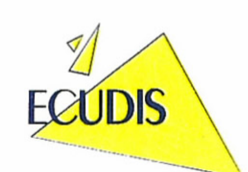
Capstone qui, décidemment, améliore la qualité de ses produits de jour en jour, nous prépare son petit Doom à la sauce Heroic Fantasy. Une histoire de sorcière à vous faire froid dans le dos. Figurez-vous qu'au plus profond d'un volcan de l'île de Char se trouve la tanière mystique de Witchaven. Ce lieu maudit, gardé par des sorcières plus vieilles que le temps lui-même, renferme les sorts de la plus noire des magies noires et un monstre plus monstrueux que le plus monstrueux des monstres. La puissance de Witchaven est telle qu'elle plonge l'île entière dans une obscurité profonde. Le pouvoir des démons de Witchaven augmente d'autant plus que le soleil disparaît à l'horizon. Mais un terrible malheur se prépare car, ce soir, le monstre que protège les sorcières a faim, très faim. "Et bien qu'il mange de la brioche ce couillon de monstre", se serait écrié Marie Antoinette. Comme vous pouvez aisément le supposer, vous allez incarner celui qui va tenter de sauver l'île de Char. Si Witchaven n'est pas foncièrement innovant dans le principe, il s'agit ni plus ni moins que d'un Doom, il n'en demeure pas moins intéressant. Le graphisme en SVGA est assez étonnant pour un programme de ce genre et le domaine de jeu est simplement immense. La partie sonore et le type d'armes utilisées contribue grandement à renforcer l'ambiance Fantasy du produit. Les armes blanches sont nombreuses et le combat au corps à corps fréquent. Les monstres présents dans le jeux sont assez originaux et jouissent d'une intelligence artificielle à priori correcte. Ainsi, ils s'affrontent entre eux et le plus drôle, c'est que vos point d'expérience augmentent quand ils meurent. Est-ce dû à un bug de la preview ? Les auteurs nous parlent aussi d'énigmes qui devraient tenir le joueur en haleine ainsi que la présence d'un mode réseau acceptant jusqu'à 16 joueurs. On n'a malheureusement pas pu le vérifier mais on ne se gênera pas pour le test!













joystick

Ecudis, Codemasters et Joystick vous invitent à créer le plus démoniaque des circuits, avec le kit de construction de Micro Machines 2 et ainsi à gagner de super lots :

1 Téléviseur grand écran 16/9ème, des jeux pour PC CD-Rom et des tonnes de T-Shirts !



Grâce au Kit de Construction de Micro Machines 2, vous allez pouvoir, en plus du fait de jouer, créer vos propres parcours, créer de nouveaux véhicules et les personnaliser. Créez le parcours le plus fou et adressez-le nous avec toutes vos coordonnées. Si votre circuit est sélectionné, vous serez édité sur le prochain CD-Rom de Joystick, et peut-être serez-vous choisi pour figurer dans le prochain jeu de CODEMASTERS.

LES LOTS : 1ER PRIX :

1 TÉLÉVISEUR GRAND ÉCRAN 16/9EME

2EME AU 5EME PRIX : 3 SUPER JEUX POUR PC CD-ROM

ET POUR TOUS LES PARTICIPANTS, UN MÉGA T-SHIRT CODEMASTERS

Le succès est à votre porte, saisissez-le !!

Disquette à renvoyer avant le 26 octobre 1995 à :
MM2 / JOYSTICK COMPÉTITION
10, Rue Thierry-le-Luron,
92592 Levallois Perret.
Indiquez sur l'étiquette vos Nom, Prénom, Adresse complète ainsi que votre Age.

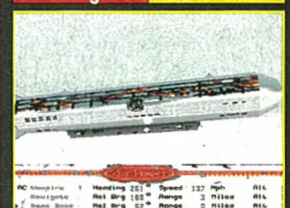
LE REGLEMENT
1) CODEMASTERS, ECUDIS et JOYSTICK organisent un concours qui sera clos le 26 octobre 1995 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de CODEMASTERS, ECUDIS et JOYSTICK.
3) La participation implique l'envoi de la disquette contenant votre circuit original.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 15 novembre 1995.
5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opèrera un classement pour l'attribution des lots.

Guide d'achat

Voici un récapitulatif des meilleurs jeux testés ce mois-ci dans Joystick. A vous de choisir.

AIR POWER

TEST Page 86 — PC CD-ROM



SIMULATION/ STRATEGIE

EDITEUR : ROWAN SOFTWARE
DISTRIBUTEUR : MINDSCAPE
TEXTE : VF
TESTÉ SUR : PENTIUM 60 ET 486 DX2
CONFIG. MINI : 486 DX33, 4 MO

TECHNIQUE 85 — INTÉRÊT 89

CONCLUSION
À la fois original et bien conçu, Air Power s'avère être un jeu passionnant qui allie avec panache stratégie et simulation. Mais attention, il s'agit avant tout d'un simulateur, qu'on se le dise.

UP
- La durée de vie
- La qualité de l'ensemble
- L'originalité

DOWN
- Pas de mode multijoueurs
- Le nombre de touches

BALL Z

TEST Page 62 — 3 DO



BEAT'EM UP

EDITEUR : P.F MAGIC
DISTRIBUTEUR : PANASONIC
TEXTES ET VOIX : VO
2 JOUEURS SIMULTANÉS

TECHNIQUE 72 — INTÉRÊT 68

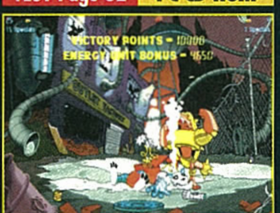
CONCLUSION
Ball Z n'est certes pas le jeu du siècle, mais il recèle des charmes capable d'envoûter certains, alors que d'autres y restent totalement hermétiques.

UP
- L'animation
- C'est drole

DOWN
- L'aspect des persos
- C'est fouilli

BATTLE BEAST

TEST Page 82 — PC CD-ROM



BEAT'EM UP

GENRE : BEAT'EM UP
EDITEUR : 7TH LEVEL
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TÉLÉPHONE : (1) 48 18 50 00
TEXTES ET VOIX : VO
2 JOUEURS
CONFIGURATION MINIMALE : 486DX 33, 8MO DE RAM
STANDARD: WINDOWS 3.1, WINDOWS 95

TECHNIQUE 80 — INTÉRÊT 72

CONCLUSION
Un beat'em up très original et drôle, un peu affligé toutefois d'une durée de vie un peu faible.

UP
- C'est drôle !
- Le graphisme
- L'animation hilarante

DOWN
- Six combattants !
- le nombre de coups

BERLIN APRES LA CHUTTE

TEST Page 90 — PC CD-ROM



SIMULATION ECONOMIQUE

EDITEUR: BOMICO GMBH
DISTRIBUTEUR: UBI SOFT
TELEPHONE: 33 (1) 48 18 50 00
TEXTES FRANÇAIS, 1 JOUEUR, 486 33 CD ROM.
STANDARD PC DISQUETTE, PC CD

TECHNIQUE 55 — INTÉRÊT 70

CONCLUSION
Voilà un bon jeu, plus facile d'accès qu'il n'y parait mais pas très novateur.

UP
- Le thème
- La diversité des options
- L'interface

DOWN
- Les sons

BURIED IN TIME

TEST Page 84 — MAC / PC CD-ROM



AVENTURE

STANDARD: ROM MAC ET PC
EDITEUR : SANCTUARY WOODS
DISTRIBUTEUR : US GOLD
TÉL : (1) 41 06 96 70
TEXTE ET VOIX : EN FRANÇAIS (JEU TESTE EN ANGLAIS),
CONFIG PC: 486 DX , 8 MO DE RAM.
CONFIG MAC: 68040, 33 MHZ, 8 MO DE RAM, 256 COULEURS

TECHNIQUE 75 — INTÉRÊT 88

CONCLUSION
Si la traduction est à la hauteur, Bit devrait sans nul doute être un très bon soft.

UP
- Le scénario
- Les lieux
- C'est logique

DOWN
- Grosse config
- Très difficile

CAESAR II

TEST Page 110 — PC CD -ROM



AVENTURE

EDITEUR : IMPRESSION
DISTRIBUTEUR : SIERRA
TEL : (1) 46 01 46 00
TEXTE ET VOIX : EN ANGLAIS, 1 JOUEUR, CONFIG : 386, 4 MO, CD DOUBLE VITESSE, CARTE VIDÉO S-VGA

TECHNIQUE 75 — INTÉRÊT 71

CONCLUSION
Caesar 2 serait un des meilleurs jeux du moment s'il ne ressemblait pas trop à son prédécesseur. Cela dit, c'est sans aucun doute le plus beau jeu de gestion qu'il m'ait été donné de voir.

UP
- Le graphisme
- Les combats
- Les anims 3D
- Le côté réaliste

DOWN
- Trop semblable au I
- Y a pas Astérix !

COMANCHE VS WEREWOLF

TEST Page 100 — PC CD-ROM



ACTION

EDITEUR : UBI SOFT
TÉL. : (1) 48 18 50 00
NOTICE : VF
TESTÉ SUR : DX2 66

TECHNIQUE 70 — INTÉRÊT 50

CONCLUSION
Un jeu qui se prête bien au mode réseau, malgré son âge. C'est sans grand intérêt si l'on est seul

UP
- Huit joueurs en réseau
- Prix raisonnable

DOWN
- Un graphisme pixellisé
- Pas très original

CRUSADER : NO REMORSE

SELECTION PIONEER joystick

TEST Page 66 — PC CD-ROM



ARCADE

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TÉL. : (16) 72 53 25 25
NOTICE : VF
TESTÉ SUR : 486 DX2 ET PENTIUM
CONFIG. : 486 DX2, 8 MO, 33 MO D'ESPACE LIBRE

TECHNIQUE 85 — INTÉRÊT 90

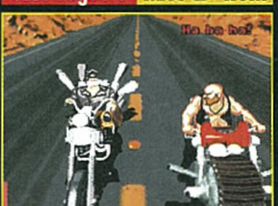
CONCLUSION
Vous n'aurez pas une minute à vous. Ce jeu va vous tenir en haleine pendant un long moment et vous en mettre plein la vue. Mais attention, les derniers niveaux sont durs, très durs !

UP
- Un intérêt évident
- Un graphisme magnifique
- Que de trouvailles !

DOWN
- Les deux derniers niveaux sont trop durs
- Les vidéos

FULL THROTTLE

TEST Page 74 — MAC CD -ROM



AVENTURE

EDITEUR : LUCASART
DISTRIBUTEUR: UBI SOFT
TEL: 48 50 00 00
CONFIG. : 68040, 33 MHZ, 8 MO DE RAM, 256 COULEURS

TECHNIQUE 85 — INTÉRÊT 80

CONCLUSION
D'une réalisation en tous points impeccable, Full Throttle est un jeu d'aventure drôle, très plaisant et qui décoiffe. On aurait cependant aimé une durée de vie bien plus élevée.

UP
- L'ambiance sonore
- Le scénario
- Le graphisme
- En français

DOWN
- jeu TROP court.

HEROES OF MIGHT & MAGIC

TEST Page 92 — PC CD-ROM



STRATEGIE/GESTION

EDITEUR: NEW WORLD COMPUTING
DISTRIBUTEUR: UBI SOFT
TEXTES EN FRANÇAIS, 1 À 4 JOUEURS EN LOCAL, RÉSEAU OU PAR MODEM,
CONFIG. MINI : 486 DX33, 486/66 RECOMMANDÉ, CARTE VIDÉO S-VGA, CD 2X, 4 MO RAM, PLACE DISQUE DUR : 25 MO

TECHNIQUE 80 — INTÉRÊT 89

CONCLUSION
Euh, vous n'avez pas bien lu ce test ? Si ce type de jeu vous branche un tant soit peu, courez l'acheter avant qu'il soit en rupture de stock !

UP
- C'est génial !
- C'est beau !
- Les combats
- La durée de vie

DOWN
- Rien que du bon !

Guide d'achat

Voici un récapitulatif des meilleurs jeux testés ce mois-ci dans Joystick. A vous de choisir.

LEMMINGS 3D

TEST Page 96 | **PC CD-ROM**



RÉFLEXION

EDITEUR : PSYGNOSIS
DISTRIBUTEUR : SONY INTERACTIVE EUROPE
TÉLÉPHONE : (1) 46 43 93 10
TEXTES ET VOIX : VO
CONFIGURATION MINIMALE : 486DX 33, 4MO DE RAM

TECHNIQUE 90 | **INTÉRÊT 85**

CONCLUSION
Lemmings3D, ou comment un simple moteur 3D est parvenu à redonner du souffle à une saga au bord de l'apoplexie !

UP
- Le moteur 3D
- Les bruitages
- Le tutorial

DOWN
- C'est Lemmings

LOST EDEN

TEST Page 97 | **CD-I FMV**



AVENTURE

EDITEUR: CRYO/VIRGIN
DISTRIBUTEUR: PHILLIPS
TÉLÉPHONE: 33 (1) 53 68 10 10
TEXTES ET VOIX MULTILINGUE, 1 JOUEUR

TECHNIQUE 80 | **INTÉRÊT 85**

CONCLUSION
Les joueurs confirmé reprocheront à ce titre sa facilité mis pour les débutants ou les jeunes utilisateurs, quel plaisir !

UP
- La musique
- Le graphisme
- La finition

DOWN
- La simplicité

MAGIC CARPET 2

TEST P. 56 | **PC CD-ROM**



ACTION/SIMULATION

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TÉL. : (16) 72 17 07 83
NOTICE : VF
TESTÉ SUR : PENTIUM 60
CONFIG. MINI. : 486 DX2 66

TECHNIQUE 91 | **INTÉRÊT 87**

CONCLUSION
Suffisamment innovant sans pour autant être radicalement différent, Magic Carpet 2 est une suite bien faite et pleine d'intérêt.

UP
- Quelques innovations intelligentes et bien utiles.

DOWN
- Y en a pas.

MAZER

TEST Page 104 | **3DO**



ARCADE

EDITEUR : AMERICAN LAZER GAMES
TEXTE ET VOIX : EN ANGLAIS

TECHNIQUE 60 | **INTÉRÊT 40**

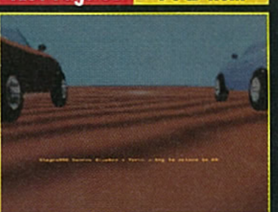
CONCLUSION
Bien que l'on puisse consater une volonté de faire autre chose chez ALG, on ne peut pas dire que ce soft soit une réussite

UP
- ALG change de la 3D

DOWN
- Hélas, la 3D est mal faite

MICROMACHINES

TEST Page 83 | **PC CD-ROM**



COURSE DE VOITURE

EDITEUR : CODEMASTERS
DISTRIBUTEUR : PHILIPS
TEXTES : VF
DISPONIBLE SUR : PC

TECHNIQUE 20 | **INTÉRÊT 40**

CONCLUSION
La seule chose que ce logiciel puisse faire rapidement, c'est rejoindre la première poubelle.

PGA TOUR 96

TEST Page 111 | **PC CD-ROM**



GOLF

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TÉL. : (16) 72 17 07 83
NOTICE VF
CONFIG MINI : 486 DX50 4 Mo DE RAM

TECHNIQUE 89 | **INTÉRÊT 85**

CONCLUSION
Beau. Très beau, avec quelques améliorations apréciables et d'autres inutiles. Si vous n'avez pas PGA Tour 486, alors celui-ci est fait pour vous.

UP
- Le graphisme magnifique
- La présentation

DOWN
- Des fonctions peu utiles qui ralentissent le soft

PHANTASMAGORIA



TEST Page 109 | **PC CD-ROM DOS**



FILM INTERACTIF

EDITEUR: SIERRA
DISTRIBUTEUR: COKTEL VISION
TÉLÉPHONE: (1) 46 01 46 00
TEXTES ET VOIX FRANCAISES, 1 JOUEUR, CD DOUBLE VITESSE, 8 MO RAM, CARTE SON. CONFIG MINI : 486 DX50 4 Mo DE RAM

TECHNIQUE 82 | **INTÉRÊT 89/60**

CONCLUSION
C'est beau, plutôt prenant mais hélas beaucoup trop court et simplet. Pour un joueur confirmé, la résolution de l'aventure est chose faite en deux soirées.

UP
- Le jeu des acteurs
- La musique
- Les décors
- L'ergonomie

DOWN
- Les bruitages
- La facilité
- Certaines vidéos

PITFALL, THE MAYAN ADVENTURE

TEST Page 70 | **PC CD Windows95**



PLATES-FORMES

EDITEUR : ACTIVISION
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TÉLÉPHONE : (1) 48 50 00 00
TEXTES ET VOIX : VO
CONFIG. MINI : 486/33, 8MO DE RAM, WINDOWS95

DX4 ou + : 85%
DX2 : 70%

TECHNIQUE 84 | **INTÉRÊT 85**

CONCLUSION
Si vous aimez les jeux de plates-formes et que vous possédez une configuration musclée, foncez !

UP
- L'animation
- Le graphisme
- Plug and play !

DOWN
- Grosse config

PRIMAL RAGE

TEST Page 88 | **PC CD-ROM**



BEAT'M UP

EDITEUR : TIME WARNER INTERACTIVE
NOTICE : VF
TESTÉ SUR : 486 DX2 66
CONFIG. MINI : 486 DX33, 4 MO DE RAM

TECHNIQUE 92 | **INTÉRÊT 88**

CONCLUSION
Un superbe shoot'em up qui s'impose comme LE jeu de baston pour PC. Les pros en auront pour leur argent, c'est moi qui vous le dis. C'est plus ça que je dis.

UP
- L'animation
- Le nombre de coups spéciaux
- La qualité globale du produit

DOWN
- On veut nous faire croire que les dinos existent encore, mais on me la fait pas à moi.

THUNDERSCAPE

TEST Page 78 | **PC CD-ROM**



JEU DE RÔLES

EDITEUR: S.S.I.
DISTRIBUTEUR : MINDSCAPE
(16) 99 87 58 87
TEXTES ET VOIX EN ANGLAIS, 1 JOUEUR, CONFIG. MINI : 486/50, 486/66 RECOMMANDE, CD 2X (4X RECOMMANDE), 8 MO RAM, PLACE DISQUE DUR: 20 MO.

TECHNIQUE 74 | **INTÉRÊT 77**

CONCLUSION
Thunderscape est encore un produit destiné au grand public. Le système de combat par round est censé simplifier le jeu, mais il nuit un peu à la dynamique de la partie. Remarquez, derrière tout ça se cache une aventure pas si mal !

UP
- Plans des niveaux
- Voix digits

DOWN
- Quelques bugs d'interface
- Système de combat

AVANT AUGMENTATION

Valable 3 mois seulement !

DERNIERE OFFRE

Cadeau exceptionnel ! un CD-ROM de 120 démos explosives et 1 an d'abonnement à joystick pour 199 F

seulement au lieu de ~~385 F~~

Il n'y a vraiment que Joystick pour vous en offrir autant : toute une année d'abonnement (11 n^os^) et des centaines d'heures de jeux avec ce CD-ROM Paragon !

1942 Pacific Air War • Airlines • Alone in the Dark II • Arcade Pool • Armour-Geddon • Battle Bugs • Battle Hawk • Battle Isle 2 • Beneath a Steel Sky • Blues Brothers • Bridge Champion with Omar Sharif • Brutal Sports • Campaign 2 • Cannon Fodder • Clockwiser • Comanche : Maximum Overkill • Complete Chess system II • Countdown • Creature Shock • Crystal Maze • Cyber Race • D-Day : The Beginning of the End • Dawn Patrol • Desert Strike • Detroit • Diggers • Doom V1.5 • Dragon Sphere • Dreamweb • Ea Kids • Empire Soccer'94 • European Champions Club Football • Evasive Action • Fantastic Dizzy • Fatty Bear • Fifa Soccer • Frankenstein • Freddy Pharkas Frontier Pharmacist • Front Page Sports : Baseball • Fury Of the Furries • Gabriel Knight • Goblins I • Goblins 2 • Goblins 3 • Good to Firm • Graham Gooch World Class Cricket • Heimdall 2 • Hexx • Inferno • Ishar 2 : Messangers of Doom • Ishar 3 • Isle of the Dead • Krusty's Super Funhouse • Lamborghini : American Challenge • Lands of Lore • Lemmings 2 : the Tribes • Litil Divil • Little Big Adventure • Lords of Midnight • Lords of the Realm • Lotus : the Ultimate Challenge • Macarthur's War • Magic Boy • Magic Carpet • Master of Magic • Manchester United Champions • Megarace • Nascar Racing • Noddy's Big Adventure • Novastorm • Overdrive • Overlord • Pepper's Adventures in Time • Pinball Dreams • Pinball Dreams 2 • Pinball Fantasies • Premier Manager 2 • Project X • Putt Putt Joins the Parade • Quarantine • Rise of the Robots • Rock and Bach Studio • Ryder Cup Golf • Sam & Max hit the Road • Santa's Xmas Caper • Shadow Caster • Sid & Al's incredible Toons • Sim City CD • Simon The Sorcerer • Sink of Swim • Sovereign of the Earth • Spear of Destiny • Speed Racer • Stack Up • Starlord • Subwar 2050 • Syndicate • System Shock • The Adventures of Willy Beamish • The Chaos Engine • The Clue • The Elder Scrolls : Arena • The Even More Incredible Machine • The Horde • The Prophecy • The Settlers • The Terminator : Rampage • Theme Park • Tie Fighter • Tornado : Operation Desert Storm • Total Carnage • Transport Tycoon • UFO : Enemy Unknown • Universe • Unnecessary Roughness • Warlords • Warcraft • Wild Science • Zool • Zool 2.

700 megabytes of raw adrenalin
OVER 120 INTERACTIVE GAME DEMOS ON THIS DISC!
CD-ROM GAMES
Featuring
• ALONE IN THE DARK II
• CREATURE SHOCK
• DREAMWEB
• FIFA SOCCER
• LITTLE BIG ADVENTURE
• NOVASTORM
• RISE OF THE ROBOTS
• SIM CITY ENHANCED
• SYSTEM SHOCK
Plus

Des centaines d'heures de jeux fabuleux !

VOTRE CADEAU

Ce CD-ROM Paragon contient 120 démos explosives des plus fabuleux jeux du moment.

Joystick augmente car vous trouverez dans chaque numéro un CD-ROM avec des démos de jeux et des infos. Abonnez-vous vite en profitant de l'ancien prix !




OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

A compléter et à retourner avec votre règlement à :
JOYSTICK Abonnements - 90, rue de Flandre - 75947 Paris Cedex 19.

☐ **OUI, je profite de cette offre exceptionnelle d'abonnement** à Joystick pour **1 AN (11N^os^)** au prix de 199 F seulement au lieu de 385 F soit **une économie de 186 F**. Je recevrai en cadeau mon CD-ROM Paragon (PC compatible), contenant 120 démos explosives.

CT 076 CC60

Je règle par : ☐ Chèque bancaire ou postal

☐ CB : ____ ____ ____ ____ Expire le : ____ Signature :

Nom : ______________________ Prénom : ______________________

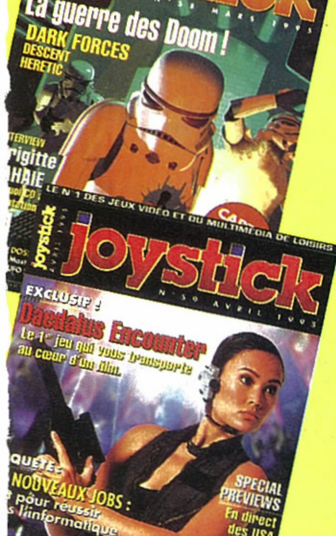
Adresse : ______________________

Code Postal : ______ Ville : ______________________

Mon ordinateur est un : ______________________ Mon pseudo* : ______________________

*A créer sur 3615 pour profiter du 3614 JOYSTICK.

Offre valable 3 mois, réservée aux nouveaux abonnés et à la France métropolitaine uniquement. Votre cadeau vous parviendra sous un délai de 4 semaines après réception de votre premier numéro. «Informatique et Liberté : le droit d'accès et de rectification des données peut s'éxercer aurpès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.»



PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

3DO

Achat

Dép. 13 Achète Return Fire sur 3DO, faire offre à Ramplou Cédric 4 La Plaine des Mejeans 13122 Ventabren ou tel au 42 28 87 03.

Contact

Dép. 13 Cherche contacts sur 3DO, CD32, PC CD pour échange ou achat. Tel à Stéphane au 42 79 10 94.

Vente

Dép. 13 Vends 3DO + 9 CD (Street Fighter, The Horde, Super Wing, Rebel Assault...) + Mega manette... + pad 3DO, le tout pour 3500 Frs. Tel au 91 75 77 67.

Dép. 13 Vends 3DO Panasonic : FZ-1 (nov 94) en tbe + 5 jeux : 2100 Frs. Tel à Patrice au 42 86 21 23 après 19 h.

Dép. 51 Vends jeux 3DO : Rebel Assault, the Lost Kiles of Sherlock Holmes, Samuraï Shodown, Megarace : 200 Frs pièce. Tel au 26 09 37 22.

Dép. 59 Vends 3DO + 3 jeux : 2000 Frs. Tel à Jean-Michel au 20 81 29 78 après 21 h.

Dép. 73 Vends nbx jeux 3DO : Fifa, Samouraï,Wotw, Mad Dog, Road Rash, SSFII, SWC, Golf, The Horde... Tel à Cyril au 79 33 78 65.

Dép. 93 Vends 3DO Pal + 11 jeux + 4 manettes dont 2 infrarouges (WC3, Fifa, Gex, Space Hulk, Road Rash, Slam'n Jam...) pour 3000 Frs. Tel au 48 41 21 16.

Dép. 94 Vends jeux sur 3DO entre 150 et 250 Frs. Tel à Cyril au 45 94 12 61 après 20 h 30.

Autres

Achat

Dép. 75 Recherche jeux The Manager et Dungeon Master 1 VF avec notice. Alain Gibert 14 Rue d'Hautpoul 75019 Paris ou tel au 42 03 26 25.

Contact

Dép. 10 Cherche membres pour sorte de club par correspondance pour PC, CD, échanges et ventes. Ecrire à Lamoureux Jean-Yves 7 Rue Berrovard 10140 Magny Fouchard.

Vente

Dép. 86 Vends CD32 : 1200 Frs + 8 jeux à 200 Frs pièce. Tel à Max au 49 90 55 31 ou Moussier Max 2 Place Doyen Petit 86140 Lencloitre.

Dép. 87 Vends disks HD Sony à 350 Frs les 100 ou 40 Frs les 10, vends moniteur 1083S neuf : 600 Frs, drive 3»1/2 à 200 Frs. Tel au 55 79 88 33 de 15 à 20 h.

Dép. 92 Vends CDI 210 + carte FMV + dictionnaire Hachette Multimedia + Muzzy Apprende l'anglais + souris + joys, encore sous garantie, valeur neuf 6000 Frs, vendu 3000 Frs. Tel au 43 33 22 05.

Pc

Achat

Dép. 11 Achète jeux CD et disks, Streamer Qic-80, vends CD magazine compil à bas prix. Liste à Stéphane Soubiran 7 Rue Paul Cézanne 11200 Lezignan ou tel au 68 27 33 54.

Dép. 59 Achète, vends jeux et utils, possède news. Bussieaux Stephane 525 Rue Hector Despret 59460 Jeumont.

Dép. 59 Achète jeux PC CD, envoyez liste et tarifs à Coopman 3Frédéric 357 Rue de Douvres Britania 1 Bata Appt 20 59240 Dunkerque.

Dép. 59 Enseignant cherche docs sur logiciel de Compta «Maestria». Etienne Michel 252 Rue de la Liberté 59600 Maubeuge.

Dép. 59 Achète musiques pour logiciel soft de karaoké, achète CD-Rom. Mr Coopman 7 Rue des Mésanges 59229 Teteghem.

Dép. 69 Achète 4 barettes de 1 Mo (60 NS si possible, 3 puces), vends jeux Subwar 2050 : 150 Frs port compris. Tel à Guillaume au 74 71 81 88.

Dép. 82 Achète bas prix originaux : Commander Blood, Ultima 7, Black Gate VF et Serpent Isle. Faire offre à Courdy Christophe Vigne Grande 82700 Montbartier.

Dép. 91 Achète jeux sur CD-Rom. Tel à Guy au 60 11 96 32.

Contact

Dép. 6 Vous avez un PC, une imprimante et l'envie de jouer, contactez Eric Barre 18-20 Avenue Ste Marguerite 06200 Nice.

Dép. 6 Echange, vends (streamer) PC, envoyez liste à Pedreno Didier 8 Avenue de la Lodola 06190 Roquebrune.

Dép. 14 Echange Myst VO contre LBA CD VF. Tel au 31 78 18 77.

Dép. 16 Echange nbx jeux CD : Myst, Magic Carpet, Dragon Lore, Legend, Under a Killing Moon, Formula One GP et autres... Tel à Jacques au 45 85 74 20 après 20 h.

Dép. 26 PC échange softs : jeux et utils sur disks et CD, envoyez vos listes à Bruno Loubet Résidence Les Clos Rue H. Roux 26100 Romans.

Dép. 27 Cherche contacts sur PC, news, CD, Streamer, débutants bienvenus, sérieux et rapides. Alexandra Parisse 5 Rue de L'Eure Crevecoeur 27490 La Croix ST.

Dép. 29 Recherche correspondants sur PC, possède nbx jeux et utils, disks ou streamer. Berteuil Daniel 8 Rue de Picardie 29000 Quimper.

Dép. 33 Cherche contacts sur PC pour échanges de jeux et utils. Yannick Bouzegaou 189 Route de Genissac 33670 Créon.

Dép. 33 Cherche contacts sur PC. Mounissens 319 Ch. de Pavin 33140 Cadaujac.

Dép. 38 Cherche contacts PC sur Streamer 250 ou 420 Mo. Olivier Beaupaire 1 Rue Charrel 38000 Grenoble.

Dép. 38 Echange jeux PC CD. Tel au 74 96 45 51.

Dép. 40 Echange jeux sur PC et vends Action Replay MK3 + Scanner à main N & B à prix intéressant. Tel à Jean-Paul au 53 20 95 93.

Dép. 42 Cherche contacts sur PC et PC CD, possède news et oldies, envoyez liste à Jérémy Arsac 17 Domaine Poyeton 42650 St Jean Bonnefonds.

Dép. 42 Cherche contacts sérieux et durables sur PC. Cornu Olivier La Vue 42600 Precieux.

Dép. 44 Cherche contacts PC et CD-Rom pour échange et cherche jeune programmeur amateur, envoyez exemple à François Guibert 8 Rue d'Anjou 44450 La Chapelle Basse Mer ou tel au 40 03 61 99.

Dép. 45 Echange ou vends jeux PC 3»1/2, CD et CD 10 ans de Canal +. Tel au 38 73 70 41 après 19 h ou Pile Olivier 31 Rue Robespierre 45400 Fleury les Aubrais.

Dép. 52 Cherche contacts sérieux et durables sur PC pour jeux et utils. Tel à David au 25 06 31 86 ou écrire à David Pabst 19 Rue des Clefmonts 52100 St Dizier.

Dép. 54 Echange aux confirmés ou vends aux débutants news sur PC, cherche jeux sur CD. Rossion F. 14 Rue du Luxembourg Le Neptune apt 8 54500 Vandoeuvre.

Dép. 57 Cherche contacts sur PC pour échanges sur Streamer. Liste à Viriot Frédéric 9 Rue du Charrau 57140 Norroy Le Veneur.

Dép. 57 Cherche contacts sympas sur PC. Christian Stepec 9 bis Rue St Robert 57350 Stiring-Wendel ou tel au 87 88 28 91 en journée.

Dép. 59 Cherche contacts sérieux, rapides et durables sur PC pour échange de nbx jeux et utils. Chemin Frédéric 44 Rue Corneille 59147 Gondecourt.

Dép. 59 Cherche contacts sérieux et rapides sur PC pour échange de jeux et utils. Philippe Deconinck 19 Rue de Fer 59660 Merville.

Dép. 59 Cherche contacts rapides et sérieux sur PC, recherche grande tour d'occas, vends matos PC à bas prix. Gamelin Philippe 2 Rue du Marché 59000 Lille.

Dép. 62 Cherche contacts sérieux et durables sur PC CD-Rom, lecteur Qic-80, utils et jeux. Tel au 21 75 28 82 à Fabien.

Dép. 63 Cherche contacts sur PC. Tel à Denis au 73 24 97 15 après 20 h.

Dép. 64 Cherche contacts sur PC pour échanges jeux, démos, utils, wav, mod... Pixies Résidence Suhas Caradoc Porte A 64100 Bayonne.

Dép. 75 Recherche adversaire pour Perfect G. 2 et série Battle Isle. Tel à Jean-Claude au 45 86 51 28 après 21 h.

Dép. 75 Cherche contacts PC. Tel à Nicolas au 43 71 08 07.

Dép. 76 PC cherche pour échange de jeux et utils. Guillaum,e Ponty 1 Lot les Pommiers 76170 Auberville la Cne.

Dép. 76 Cherche contacts sur PC, débutants acceptés. Pouchet Stéphane 78 Rue Guillemard 76600 Le Havre ou tel au 35 43 07 94.

Dép. 76 Cherche cotnacts, achète Ultima 7, Championship Manager à très bon prix. Tel au 35 61 28 06.

Dép. 77 Club d'échange de jeux CD originaux. Envoyez disk et un timbre pour infos à JDSF 152 Rue de By 77810 Thomery.

Dép. 77 Cherche contacts sérieux sur PC pour échange de jeux et utils, possède de nbx titres, liste sur demande à Stéphane Linard 26 Rue Achille Pierre 77130 Montereau ou tel au 64 32 98 06.

Dép. 78 Cherche contacts PC pour émulateurs C64, MAC ou autres. Tel à Benoit au 30 95 54 06 après 20 h 30.

Dép. 80 Cherche contacts sur PC pour échange de jeux et utils. Delavenne Olivier 62 rue Saint Gilles 80700 Roye.

Dép. 80 Cherche contacts sérieux et durables sur PC. Liste à Thierry Sébastien 21 Rue des Lilas 80440 Boves.

Dép. 89 Cherche contacts sur PC Streamer uniquement. Truchot Jean-Pierre 13 F Rue du Pont 89400 Cheny.

Dép. 91 Cherche contacts sur PC pour échanges de toutes sortes. Lempereur Serge 53 Rue de Paris 91120 Palaiseau.

Dép. 94 Cherche contacts sur PC, CD pour échange et vente de jeux. Tel à Nicolas au 48 99 77 64.

Dép. 94 Echange nbx jeux et utils sur disks et CD (Full Throttle, NBA Live 95, Lost Eden...), débutants bienvenus. Collery Olivier 80 Rue Gabriel Peri 94120 Fontenay sous Bois.

Dép. 94 Cherche correspondant sérieux sur PC, fais petite maintenance sur PC, installe, dépanne. Teigny JF 241 Avenue des Grands Godets 94500 Champigny sur Marne.

Dép. 94 Echange nbx jeux et utils sur CD-Rom et disk. Tel à Collery Olivier 80 Rue Gabriel Péri 94120 Fontenay sous Bois.

Dép. 95Cherche contacts sur PC 486 pour échange jeux, démos, utils. Tel au 34 13 43 27 ou Bariller Eric 4 Rue de la Mare aux Fées 95130 Franconville.

Dép. 95 Echange Beneath a Steel Sky ou Innocent Until Caught contre 1942 the Pacific Air War. Tel après 18 h à Florian au 39 90 05 07.

Dép. 99 Cherche contacts sur PC. Cornil Philippe BP 9 1380 Lasne Belgique.

Dép. 99 Cherche contacts sur PC (streamer). Mathys Jan Zeedyk 120, 8400 Oostend Belgique ou tel au 059/50 19 16.

Vente

Dép. 1 Vends, échange, achète jeux et utils sur disk, Streamer, achète matos et CD-Rom à bas prix. Beaujard Philippe 868 Rue d'Arbère 01220 Divonne ou tel au 50 20 78 59.

Dép. 3 Vends PC 486 DX 4100 Ram, 16 Mo, carte Cirrus 5429, 2 disks de 420 Mo, moniteur 14» SVGA, CD Rom double vitesse Panasonic, Sound Galaxy NX Pro 16, enceintes 40 W, clavier, souris : 15000 Frs, 8 mois de garantie. Tel au 70 20 17 90.

Dép. 3 Vends jeux et utils. Tel au 70 03 19 84 de 19 à 20 h.

Dép. 5 Vends 486 SX 33 VLB, 4 Mo, cirrus VLB 1 Mo ext 2 Mo, DD 220 Mo Seagate, HD 1,44 : 4500 Frs, écran VGA 256 : 500 Frs, imprimante 9 aiguilles A4-A3 : 500 Frs, 386 SX 16 et SX 20, prix à débattre. Tel au 51 40 27 39.

Dép. 6 Vends 4 Simm 1 Mo et carte mère 486 avec DX2-66. Tel avant 19 h au 93 35 18 86 à Mme de Fassio.

Dép. 6 Vends jeux : Under a Killing Moon, WC USA 94, Lands of Lore, Doom version complète : 500 Frs les 4, vends 2x1 Mo 8 bits. Tel au 92 09 26 25.

Dép. 6 Vends Kenitec 486 SX25, DD 250 Mo, 4 Mo Ram, CD Rom, scanner, écran 14» SVGA, souris, clavier 102 touches, Dos, Win, jeux : 9500 Frs. Tel à Fred au 93 60 59 30.

Dép. 8 Vends PC 486 SX 33, 4 Mo DD 130 Mo, CL GD540, CD-Rom double vitesse Sony, SBPro, nbx jeux et accessoires pour 9200 Frs. Tel à Stéphane au 24 58 32 26.

Dép. 9 Vends news sur PC et CD Jagged Aliance, Descent, Kyrandia 3, Renegade, Microcosm, System Shock, Litil Divil, Heimdall 2... + fcs pro thrumaster 450 Frs. Tel à Bruno au 61 67 70 00.

Dép. 13 Vends Simm 1 Mo : 175 Frs, les 8 : 1200 Frs, CPU Intel DX 33 : 300 Frs, DX2-66 : 600 Frs, carte Cirrus 5434 PCI neuve : 500 Frs, scanman plus Logitech 800 Frs. Tel au 42 50 23 14 ou fax 42 50 18 00.

Dép. 13 Vends jeux PC à bas prix : Estatica, Under a Killing Moon, Aladdin, Dark Seed, Beneath a Steel Sky, Police Quest 4, Peter Pan, Adibou, Compil : Fun Radio 3. Tel le soir au 91 49 11 72.

Dép. 13 Vends ou échange jeux PC : Dune 2, Indiana Jones 4, Betrayal at Krondor 100 Frs l'un et Klik'n'Play : 200 Frs. Tel au 91 31 65 75.

Dép. 13 Vends jeux PC CD : Theme Park, UFO, Central Intelligence, Rebel Assault, le tout avec boites et manuels. Tel à Michel au 42 10 49 64.

Dép. 13 Vends 486 DX2 66, Ram 8 Mo, 256 Ko cachés, DD 340 Mo, CD Rom triple vitesse, SB 16 ASP, HP 25 W, SVGA 14», CG Cirrus 1 Mo ext 2 Mo (accélérée), nbx logiciels, manuels... 7900 Frs. Tel au 91 45 25 56.

Dép. 13 Vends jeux PC : 100 Frs pièce : Prince of Persia, Kyrandia, Indiana Jones 4, Sim City 2000, Shadow of the Comet, CD : Journeyman Project : 150 Frs. Tel au 42 54 78 30.

Dép. 13 Vends CM 486 DX2 66 + HD 210 Mo, SB 16 MCD, Synthe Roland, softs disks et CD. Tel à Laurent au 91 75 46 13.

Dép. 13 Vends carte vidéo Trident SVGA 512 Ko jusqu'au 800x600x256 et 1024x768x16 : 400 Frs. Tel à Vincent au 91 73 42 50 sur Marseille.

Dép. 13 Vends sur PC : nbx jeux et utils, liste sur demande. Gebleux Jean-Luc 608 Ch. de Picholiny 13140 Miramas ou tel au 90 58 15 35 ou au 90 50 14 06.

Dép. 13 Vends PC 486 DX 50 8 HD Ram, DD 420 Mo, écran SVGA, carte 512 Ko,lecteur CD-Rom quadruple vitesse + SB 16 + CDX : 7900 Frs. Tel au 42 28 75 01 ou Hervé Courtat Quartier Meycans 13122 Ventabren.

Dép. 13 Vends nbx jeux et utils sur PC et CD. Broucke Jimmy 5 Avenue J. Moulin 13580 La Fare les Oliviers.

Dép. 14 Vends carte mère 486 DX 40 : 1400 Frs, carte graphique Trident 1 Mo : 400 Frs. Tle au 31 80 79 63 le soir à Jean.

Dép. 19 Vends pour PC jeux

et utils sur disks et CD, liste sur demande à Conche Gérard 33 Rue André Maurois 19100 Brive la Gaillarde.

Dép. 21 Vends CD-Rom récents et cherche contacts, échanges ou achats. Tel au 80 78 02 53.

Dép. 21 Vends 486 DX2 66 8 Mo Ram, 2DD 340 Mo, écran 15», carte vidao Cirrus 1 Mo, carte son SoundWave 32, lecteur CD-Rom double vitesse, lecteur 1,44 Mo, joypad Gravis : 10 000 Frs. Tel au 80 58 28 03 après 17 h.

Dép. 22 Vends barrettes Simm 256 K. : 100 Frs le Mo, vends carte vidéo ISA Trident : 150 Frs. Tel au 96 48 35 00.

Dép. 26 Vends jeux originaux ou échange CD Full Throttle VO et VF, vends carte AQ Vidéo Vitex, cherche contact stream. Tel au 75 83 72 53 après 17 h.

Dép. 26 Vends jeux PC CD : F15 3 VO : 100 Frs, TFX 200 Frs, GS 2000 : 150 Frs, Inferno : 250 Frs, Striker Commander CD : 200 Frs, Megarace 100 Frs, Fleet Defender PC : 200 Frs. Tel à Steve au 75 59 91 51.

Dép. 27 Vends nbx jeux et logiciels PC et CD, de 60 à 290 Frs, envoyez liste ou tel à Emmanuel au 32 42 83 94 en semaine après 19 h et le week-end.

Dép. 29 Vends microprocesseur 486 SX 25 Mhz : 300 Frs à débattre. Nicolas Raynaud 4 Place Charles de Gaulle 29450 Sizun.

Dép. 30 Vends 386 DX 40, SB 2.0, écran SVGA 14», disks 3» et 5», Stacker 3.0 70-130 Mo, 4 Mo Ram, HDD, souris, joy, Dos 6.0 VF, NC 4.0, Livre en C, jeux : Alone, MK, Cannon Fodder, Doom 2 : 6790 Frs. Tel au 66 79 03 58.

Dép. 33 Vends 486 Dx2-50, DD 420 Mo, 8 Mo Ram, écran 14», lecteur 3», carte SVGA 1 Mo, clavier, souris, Soundblaster 2, jeux et utils : 4800 Frs. Tel au 56 51 99 01.

Dép. 33 Vends 486 DX2 66, CD Rom double vitesse, Sound Blaster 16, 8 Mo Ram, enceintes 2x80 W, moniteur couleur 14», DD 240 Mo, SVGA 1 Mo : 7000 Frs. Tel à Lionel au 56 51 02 19.

Dép. 33 Vends jeux originaux sur PC : Space Quest 4 : 150 Frs, Batman Retuns : 100 Frs, Super Ski 2 : 50 Frs, le tout en bon état, vends portable Toshiba T3200 avec 1 Mo de Ram, Toshiba Dos 4.1 et DD 40 Mo pour 2000 Frs. Tel au 56 41 73 70 après 20 h.

Dép. 33 Vends PC 386 DX 40 Hz, DD 210 Mo, 4 Mo Ram, vidéo 512 Ko, écran SVGA 14», lecteur 3» et 5», SB Pro 16, CD Rom double vitesse Panasonic, souris, mini HP : 5000 Frs. Tel à Jérôme au 56 65 63 74.

Dép. 34 Vends Streamer 250 Mo, 17 bandes pleines de news, échange ou achète CD, vends OS2/warp+ Smartsuite. Tel à Stéphane au 68 27 33 54.

Dép. 35 Vends Wing Commander 3 VO : 250 Frs, Ravenloft 2 : 150 Frs, nbx softs à bas prix. Tel à Jean-Yves au 99 50 99 88 de 18 à 19 h 30.

Dép. 37 Vends PC Pentium 100 PCI, DD 1 G., 16 Mo Ram, écran 15», CD quadruple vitesse, carte son, sous garantie : 12000 Frs, vends séparément carte fax, modem 450 Frs, CD Rom double vitesse : 650 Frs. Tel au 47 54 26 57 en Province.

Dép. 37 Vends PC 486 DX 33 VLB 8 Mo Ram, DD 250 Mo, carte SVGA VESA 1 Mo, écran Commodore 16 M couleurs 15», lecteur 3», minitour, le tout pour 5000 Frs. Tel à Nicolas au 47 53 77 79.

Dép. 38 Vends PC, XT, DD 30 Mo, écran 14» CGA, lecteur 5», Dos 3.2 : 500/700 Frs. Tel au 76 05 08 79.

Dép. 38 Vends 486 DX 4, 8 Mo, DD 540 Mo, SVGA, carte vidéo 16 millions de couleur, logiciels inclus, CD Rom double vitesse en option : 6400 Frs. Tel au 78 96 14 05 à Fabien.

Dép. 38 Vends jeux PC à bas prix et CD à prix intéressant. Tel à Franck au 76 62 27 16.

Dép. 38 Vends 486 DX 33, 4 Mo, DD 340 Mo, Vidéo 16 M Acc Windows, Gravis Ultrasound 16 B, lecteurs 3» et 5», écran 14», souris, clavier... 5000 Frs. Tel au 76 62 35 78.

Dép. 41 Vends jeux Bioforge, Prisoner of Ice, LBA, UKM, King Quest VII, WC2... sur CD entre150 et 250 Frs. Tel à Antoine au 54 79 24 74.

Dép. 42 Vends originaux PC : Doom 2, Overlord, Eight Balls DLX, Hammer of Gods CD, Dark Legions CD, UFO CD : 90 Frs pièce. Tel le week-end ou le mercredi et mardi soir au 77 33 05 98.

Dép. 44 Vends jeux PC CD-Rom et autres à bas prix, liste sur demande, vends streamer Conner 250 Mo + 8 cartouches : 900 Frs. Sixte Christian 19 Rue de Lorraine 44210 Pornic.

Dép. 45 Vends carte vidéo PCI Matrox impression plus 2 Mo extension 4 Mo pour 1300 Frs. Tel à Jean-Denis au 38 66 56 28.

Dép. 45 Vends PC 486 DX2 66, 8 Mo, 128 Ko HD, 270 Mo, SVGA 2 Mo, Cirrus écran 14 NE, contrôleur Adaptec 2 Mo, CD-Rom double vitesse Panasonic, SB 16, 2x25W, clavier, souris, Win 95, Dos 7 et autres : 9500 Frs. Tel au 38 93 15 43.

Dép. 49 Vends jeux DOTT, Indy 4, Lemmigs 2 : 75 Frs ou 150 Frs les 3 et cherche contacts sur Angers. Tel au 41 20 98 05.

Dép. 49 Vends Flightstick 200 Frs, carte Game Card III Auto : 150 Frs + Seal Team : 80 Frs ou le tout pour 350 Frs port compris. Tel au 41 95 80 83.

Dép. 51 Vends Sound Wave 32 d' Orchid compatible SB, Roland MPU401, MT 32, General Midi et Microsoft Sound System, garantie 3 ans, HP, mic. : 800 Frs à débattre. Tel au 26 67 73 25.

Dép. 51 Vends news et oldies sur PC et CD-Rom. Patrick Perdereau 12 Rue Jean Mermoz 51100 Reims ou tel au 26 02 10 52.

Dép. 52 Vends jeux PC et CD : Armored Feast, Theme Park, Simon le Sorcier à prix intéressant. Tel à Jean-Pierre au 25 06 19 09 aux heures de repas.

Dép. 54 Vends ou échange CD originaux : Under a Killing Moon, Megarace, cherche CD Alone 3, Renegade et news. Tel le week-end au 83 36 42 96.

Dép. 54 Vends jeux PC CD, port compris : Dune 100 Frs, Dreamweb 120 Frs, Lost Eden, Dark Forces 200 Frs, Full Throttle 250 Frs, possibilité d'échanges. Tel à Eric au 83 83 13 52.

Dép. 54 Vends Dark Forces : 250 Frs, Dragon Lore : 300 Frs, Sam et Max : 250 Frs. Tel après 19 h au 83 20 99 82 à Nicolas.

Dép. 56 Vends 486 DX2 66 8 Mo Ram, DD 340 Mo, CD Rom double vitesse, SB Pro, modem, minitel, écran SVGA, joystick Pakard Bell, jeux : 7000 Frs. Tel à Richard au 97 05 99 13 à Lorient.

Dép. 57 Vends jeux et utils sur PC. Vappiani Marc 25 Boucle du Breuil 57100 Thionville ou tel au 82 34 59 67.

Dép. 57 Vends jeux «Compilation Labyrinthe» (éducatif) de 4 jeux, niveau11-13 ans : 180 Frs. Tel au 87 03 02 80.

Dép. 57 Vends jeux PC, CD originaux de 50 à 100 Frs : Mad Dog Mc Cree, Warriors, Police Quest 4, Woordruff... tous en VF. Tel au 87 77 09 02.

Dép. 59 Vends carte son SB 2.0 + 2 HP SBS-30 : 200 Frs. Tel au 20 66 97 16 et vends processeur DX2/66 : 150 Frs.

Dép. 59 Vends Esctatica pour PC CD neuf, garanti : 200 Frs. Tel à Seb au 27 65 28 38.

Dép. 59 Vends PC CD : Flight Unlimited, Hell, Goblins, Univers, Castles. Tel au 20 37 31 51.

Dép. 59 Vends disque dur 130 Mo : 500 Frs, Citizen 120D : 500 Frs, échange LBA contre WC3. Sion Philippe 57 Verte Rue 59310 Mouchin ou tel au 20 79 73 01 après 18 h.

Dép. 59 Vends CM 486 DCL 33, CPU : 500 Frs, CM DX 2 50, CPU + radiateur, 8 Mo : 2000 Frs, CPU seul : 600 Frs port compris, CC, CV 512 Ko, CS : 300 Frs. Tel à Patrick au 27 30 31 62.

Dép. 59 Vends PC 486 DX 33 VLB, 4 Mo Ram, SB 2, HD 260 Mo, 14 » SVGA, carte graphique IMEG, 2 HP, lecteur 3», utils et jeux : 5500 Frs. Tel à Gilles au 27 39 20 57.

Dép. 59 Vends jeux CD-Rom de 50 à 100 Frs : Gabriel Knight, Rebel Assault, LBA, Megarace, The 7th Guest, le tout en bon état, vends barettes de Ram 1 Mo pour 386 SX. Tel à Julien au 20 51 90 55.

Dép. 59 Vends logiciels originaux pour Thomson TO8 à bas prix. Etienne Michel 252 Rue de la Liberté 59600 Maubeuge.

Dép. 60 Vends CPU 486 DX 33 : 350 Frs, carte controleur IDE, graphique 1 Mo : 380 Frs, vends encyclopédie Encarta non déballée : 350 Frs, CD Megarace 80 Frs, carte fax + V23 9600B : 400 Frs. Tel au 44 60 63 21.

Dép. 61 Vends DX2 66, 8 Mo multimedia, 2 HD 420 Mo chaque, disks, uitls..., carte VLB 2 Mo, le tout pour 5000 Frs à débattre. Tel au 33 26 77 26 à Siegfried.

Dép. 62 Vends CD LBA 250 Frs, Intern. Tennis Open 250 Frs, carte SCSI 400 Frs, lecteur CD 700 Frs. Tel au 21 40 13 39 après 19 h.

Dép. 62 Vends disque dur 13 Mo Seagate, carte SVGA 1 Mo Trident ISA, carte fax, prix à débattre. Gamelin Philippe 370 Rue Léon Blum 62122 Labeuvrière.

Dép. 62 Vends pièces détachées PC à prix réduits : CD, SB pro..., liste et prix à Panato Christian 37 Rue Cyprien Quinet 62220 Carvin.

Dép. 62 Vends jeux PC CD 200 Frs : rise of the Triad, et jeux disks 3» : Discworld, Lemmings 3 : 150 Frs. Tel au 21 28 53 7 à Chantal.

Dép. 62 Vends ou échange sur PC jeux et utils. Baranowski Bernard 2 rue Marcel Cachin 62210 Avion.

Dép. 62 Vends Fifa Soccer 95 Version CD : 250 Frs. Tel au 21 40 13 39 après 20 h.

Dép. 63 Vends CD LBA VF de 300 à 350 Frs. Tel au 33 61 85 49.

Dép. 68 Vends, échange CD sur PC et recherche matos occaz sur PC. Weibel Guy 52 Rue Albert Camus 68200 Mulhouse ou tel au 89 59 17 85 après 18 h et le week-end.

Dép. 68 Vends Comander Blood et World of Xeen CD : 200 Frs pièce, possibilité d'échanges. Faire proposition à Loux Patrick 3 Rue Eugène Jung 68330 Muningue.

Dép. 69 Vends Pentium 1008 Mo, DD 1,3 G., carte SVGA S3 Trio 64 bits, CD Rom quadruple vitesse, carte son Type SB16, 512 Ko cachés, jeux, logiciels : 1100 Frs. Tel au 78 54 40 98.

Dép. 69 Vends jeu CD : Discworld pour 200 Frs. Maxence au 74 01 23 08.

Dép. 71 Vends nbx jeux PC à prix intéressant. Liste contre enveloppe timbrée à JP Delage Montoy 71190 Etang sur Arroux.

Dép. 72 Vends CD-Rom tous genres, recherche Alone 3, Prisoner of Ice à échanger. Tel au 43 80 74 06.

Dép. 72 Vends jeux PC et CD. Piron Frédéric 189 Bd de la Petite Vitesse 72200 La Flèche ou tel au 43 94 26 85.

Dép. 72 Vends jeux sur PC. Piron Frédéric 189 Bd Petite Vitesse 72200 La Flèche ou tel au 43 94 26 85.

Dép. 75 Vends PC 486 Dx2/66, 420 Mo HD, 8 Mo Ram, carte graphique Cirrus Logic 1 Mo, CD Rom double vitesse, carte radio, moniteur 14», HP, Dos, Windows, jeux : 8500 Frs. Tel au 45 83 41 62.

Dép. 75 Vends CM 386 DX 40, 8 Mo, carte controleur : 1400 Frs, carte vidéo prodesigner II 1 Mo : 300 Frs. Tel à Alexandre ou Guillaume au 43 43 40 15.

Dép. 75 Vends Pentium 75 Multimedia, SVGA, 8 Mo Ram, carte son, CD Rom, nbx jeux originaux (Wing commander 3...), sous garantie : 12000 Frs. Tel à Vincent au 42 24 11 91.

Dép. 75 Vends PC 486 DX 4/100, VLB, 8 Mo 32 bits, video Kelbin 64 1 Mo, lecteur CD Rom double vitesse Sony, Sound Blaster Pro, CD : Myst, Novastorm, Megarace, 10 ans de Canal + et autres... : 8900 Frs. Tel au 45 43 27 63 à Pierre.

Dép. 75 Vends PC CD à prix intéressant. Le Coent Eric 7 Rue de la Mare 75020 Paris.

Dép. 75 Vends PC 486 DX 33, DD 120 Mo, CD Rom double vitesse, SVGA 1 Mo, 256 Ko cachés, 8 Mo de Ram, 14» SVGA, Sound Blaster 16, lecteur 3», souris, logiciels, le tout pour 5500 Frs. Tel à Manu au 42 40 83 92.

Dép. 75 Vends jeux PC 3» originaux : Descent 200 Frs, MK II : 150 Frs. Tel au 49 95 96 85.

Dép. 75 Vends jeux PC et CD à bas prix. Tel à Michel Chen au 46 92 03 47 ou 14 Place de Seine 92400 Courbevoie.

Dép. 76 Vends carte mère 486 SLC 33 + processeur + carte vidéo SVGA Trident 512 Ko : 500 Frs à débattre. Tel au 35 47 42 09.

Dép. 76 Vends jeux PC 3» originaux : NHL Hockey, Captive, Siege a Train : 180 Frs. Ponty Guillaume 1 Lotissement Les Pommiers 76170 Auberville la Champagne.

Dép. 76 Vends jeux : TFX 90 Frs + port, Civilization, Fifa Soccer : 100 Frs + port, Lands of Lore, Imp. Purs. 80 Frs + port. Tel au 32 10 18 16.

Dép. 77 Vends Data Pen (Primax) : 1300 Frs. Tel au 60 23 49 78 après 20 h.

Dép. 77 Vends carte vidéo Matrox MGA impression + CPI 2 Mo ext 4 Mo : 1700 Frs. Tel le week-end au 64 24 47 93.

Dép. 77 Vends disks vierges à prix intéressant. Tel à Jérôme au 60 04 34 60.

Dép. 77 Vends jeux sur PC : Rebel Assault 150 Frs, Myst 150 Frs, Dragon Lore 200 Frs. Tel à Flavian après 17 h 30 au 60 01 04 86.

Dép. 77 Vends PC 486 DX2 66, 2 Mo Ram, DD 240 Mo, écran SVGA, souris, joystick, micro, logiciels, jeux, multimedia : CD-Rom Sony double vitesse, carte son SB 16 : 8200 Frs. Tel au 60 03 01 38 à Seb.

Dép. 77 Vends PC 486 DX4 100, 8 Mo, DD 270 Mo, écran SGA, carte vidéo 1 Mo, Sound Blaster 16, CD Rom double vitesse, Win, Dos, nbx jeux : 8000 Frs. Tel au 60 23 13 17.

Dép. 77 Vends IBM486 DX2 66, DD 255 Mo, 8 Mo Ram, lecteur 3», CD Rom double vitesse 36+2B Panasonic, écran 15», PSVP, IBM SB16 ASP, carte vidéo 1 Mo, (acheter nov. 94), jeux, logiciels : 7500 Frs. Tel au 64 32 71 10.

Dép. 78 Vends PC 486 DX 40 8 Mo, DD 210 Mo, cirrus Logic 5428, 1 Mo + écran SVGA, SB 16 APS, souris, jeux, utils, VLB, le tout pour 5500 Frs. Tel à Olivier au 39 71 07 41.

Dép. 78 Vends carte mère VLB + 486 DX2 50, carte controleur VLB pour 950 Frs. Tel au 30 55 08 69.

Dép. 78 Vends jeux PC originaux : Monkey Island 2, Laura Bow 2, Ultima 7, X-Wi3ng, Indy 4, Star Trek 25th : 150 Frs. Tel au 30 95 22 61.

Dép. 78 Vends carte mère 486 DX2/DX4/P24T, 8 Mo, 486 DX2 50, controleur E-IDE, carte Cirrus VLB 2 Mo pour 2400 Frs, vends imprimante Citizen swift 200 pour 950 Frs. Tel au 30 55 08 69.

Dép. 78 Vends PC 486 DX2

PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

66, 8 Mo Ram, DD 250 Mo, monit3eur SVGA 14», CD Rom double vitesse, SB Pro 2, souris, joys, 7 jeux CD, imprimante Citizen 120D+ : 8500 Frs. Tel au 34 89 38 44.

Dép. 78 Vends 486 DX2 66 VLB, 8 Mo Ram, HD 500 Mo (2x250), SVGA 32 bits 1 Mo, écran 14», boitier M. Tour 230 W., nbx jeux, logiciels : 5500 Frs. Tel à Stéphane au 39 76 34 69.

Dép. 78 Vends CD : Dragon Lore, Under a Killing Moon VO, Magic Carpet, Comander Blood, King Quest 7, Wing Comander 3, LBA 200 Frs ou échange Bioforge. M. Hing DK 4 Rue C. Franck 78100 ST Germain en Laye.

Dép. 80 Vends jeux PC à bas prix. Cuvillier Alex 27 Rue Lemattre 80000 Amiens.

Dép. 82 Vends PC 486 DX4 100 Mz, 470/420 Mo avec jeux et utils : 6500 Frs. Tel au 63 94 68 70 à Bruno.

Dép. 82 Vends nbx jeux originaux PC, CD et CDX, achète Cobra Mission pour liste et prix, écrire à Courdy Christophe Vigne Grande 82700 Montbartier.

Dép. 82 Vends jeux disks et CD. Dubout Thierry 72 Fbg du Moustier 82000 Montauban ou tel au 63 91 46 28.

Dép. 82 Vends PC 486 DX2 66, DD 460 Mo, carte son Sound Blaster, CD Rom double vitesse, 8 Mo Ram, clavier trackball : 8000 Frs, vends jeux sur disks et CD. Tel au 63 63 95 34 le soir.

Dép. 85 Vends 486 SX 33, DD 220 ou 540, 4 Mo, SVGA 1 Mo, calvier, souris... 386 SX 16 et 386 SX 20, imprimante 9 aiguilles, écran, Ram 9 et 36 bits, DD 220 Mo, lecteur 1,44 , prix à débattre. Tel au 51 40 27 39.

Dép. 85 Vends cartouches (streamer) DC 2120, format QIC80 à prix intéressant. Tel au 51 58 44 55.

Dép. 86 Vends IBM PS/2 286, 1 Mo Ram, 20 Mo DD, écran VGA monochrome, clavier Compaq, souris, lecteur 1.44, divers logiciels : Miguel Moreau 14 Rue Lt Cl Biraud 86000 Poitiers.

Dép. 86 Vends 486 DX 2/66 8 Mo Ram, 420 Mo DD, CD Rom double vitesse, carte son 16, SVGA 1 Mo, écran 14», divers, le tout sous garantie pour 6000 Frs. Tel à Eric au 49 01 43 16 après 20 h.

Dép. 88 Vends clavier 102 touches 120 Frs, Alim. 200 W 170 Frs, carte controleur 2DD + 2 FD + ports : 150 Frs, joystick 90 Frs, cherche contacts sur PC. Tel au 29 30 58 52 à Pierre.

Dép. 88 Vends 486 DX 33 + écran SVGA + DD 170 Mo + 4 Mo Ram + souris + joystick + Win 3.1, Dos 6.2 + utils + originaux : Alone 2 + lecteur 3» + carte Adlib : 4990 Frs. Tel à Jean au 29 50 28 49.

Dép. 91 Vends 486 SX 25 Mhz, Cyberman (souris), de nbx jeux à 1200 Frs le tout. tel au 69 24 03 78.

Dép. 91 Vends jeux PC (disks et CD) à bas prix. Bajolais Fabrice 5 Chemin des Cheneaux 91220 Bretigny sur Orge ou tel au 60 88 18 39.

Dép. 91 Vends PC 486 DX 100, 8 Mo Ram, DD 520 Mo, SVGA 1 Mo VLB, CD Rom quadruple vitesse, Sound Blaster Pro, lecteur 3», souris, jeux, le tout sous garantie : 7500 Frs. Tel au 64 94 84 86.

Dép. 91 Vends 486 DX 2 66 VLB, DD 250 Mo, 8 Mo Ram, carte Sound Blaster, carte CL5428, écran 14», jeux, 256 Ko cachés, souris : 6500 Frs. Tel à Arnaud au 69 84 84 01.

Dép. 91 Vends jeux PC 3» originaux à 180 Frs port compris : System Shock, Arena, Vistapro 3 ou échange contre Dungeon Master 2 et Myst. Tel à Stéphane au 60 19 19 84.

Dép. 91 Vends 486 DX2-66, moyenne tour, 4 Mo de Ram, Sound Blaster 16 multi-CD, carte Scsi Adaptec 1542C, carte vidéo Paradise VLB, disque dur Scsi 300 Mo, 1 lecteur 3»1/2, 1 lecteur 5»1/4, souris Microsoft, clavier, écran SVGA, 2 HP. Le tout à 5500 Frs seulement. Tel au 69 10 99 65 à Francis.

Dép. 92 Vends 486 DX 50, 8 Mo Ram, carte SVGa 1 Mo VLB, 245 Mo DD, CD Rom double vitesse, SB Wave 32, moniteur 15», filtre, joy : 4500 Frs. Tel à Laurent au 46 31 58 60 après 18 h.

Dép. 92 Vends pour PC : Ram, CD, disque dur, disks, moniteur, cartouches d'encre, Toner, CPU, cartes graphiques, imprimantes... Tel à Fred au 47 91 05 56.

Dép. 92 Vends jeux et utils à bas prix sur disk et CD, liste sur demande à Boumeddane Laurent 3 Rue Guynemer 92700 Colombes.

Dép. 92 Vends 486 SX 25, 4 Mo Ram, SVGA, carte acc., Windows, lecteurs 3» et 5», CD Rom double vitesse Panasonic, SB 2, Win 3.1, Dos 6.2, jeux : 4500 Frs. Tel à Olivier au 47 89 58 47.

Dép. 92 Vends 486 DX2 66, 8 Mo, carte graphique 16 millions, CD quadruple vitesse, carte Soundblaster 16, DD 520 + 40 Mo, 2 lecteurs de disks, logiciels : 10500 Frs. Tel au 42 53 39 71 à 19 h.

Dép. 92 Vends Book 160 pages «3DO Cheat» sur 52 jeux (Hell, Way of the Warrior, Star Control 2...) à 50 Frs + 16 Frs en timbre pour expédition. Tel à Stéphane au 47 60 19 23.

Dép. 92 Vends Pentium 75 PCI Triton, 8 Mo Ram EDO, DD 540 Mo, carte SVGA 1 Mo, carte son SB 16, écran 14», nbx jeux et utils, le tout neuf (07/95) pour 9000 Frs. Tel au 46 21 18 24.

Dép. 92 Vends DX2 66 256 Ko + 8 Mo Ram, HD : 420 Mo, carte 1 Mo Cirrus, CD Rom double vitesse, SB 16, écran 14» , joystick, souris, clavier, le tout pour 7000 Frs. Tel à Charles après 18 h au 46 54 51 33.

Dép. 92 Vends PC DX2/66 8 Mo, HD 420 Mo, CD double vitesse, SB16 + G Midi, écran 14», carte vodéo 1 Mo, imprimante, clavier, souris, jeux, garantie 4 ans : 7500 Frs. Tel au 47 01 20 84.

Dép. 93 Vends jeux PC et CD à bas prix. Bellay Bruno 60 Avenue de Lyon 93220 Gagny ou tel au 43 88 05 27.

Dép. 93 Vends Prisoner of Ice 250 Frs, Amazone Queen 170 Frs, Discworld 170 Frs, Bureau 13 : 150 Frs, Incredible Toon 100 Frs, Lemmings SA, 2, 3, : 250 Frs. tel à Franck au 48 47 79 12.

Dép. 93 Vends jeux PC CD : Inferno 150 Frs, Bioforge 200 Frs, Flight Unlimited 250 Frs et utils. Tel à Laurent après 21 h au 48 32 23 29.

Dép. 93 Vends 486 DX2 66, 256 Ko cachés, DD 540 Mo (Fast IDE), CD quadruple vitesse, écran Sony 15 SF, SB 16, imprimante N & B à jet d'encre IBM, joys, utils, jeux CD, sous garantie : 1000 Frs. Tel au 48 47 37 63.

Dép. 93 Vends jeux PC et CD. Ristat Franck 24 Rue du 11 Novembre B4 93330 Neuilly sur Marne ou tel au 43 08 15 53.

Dép. 93 Vends Pentium Multi neuf (03/95), 8 Mo, DD 540 Mo, moniteur SVGA, carte SVGA 1 Mo PCI, 512 Ko cachés, CD-Rom double vitesse, carte son, jeux, utils : 9600 Frs. Tel à Manu au 43 01 87 37.

Dép. 93 Vends Epic : 100 Frs, carte contrôleur Adaptec 1540CF : 400 Frs (neuve) + 100 disks 5»1/4 + disks. Tel à Rudy au 48 55 24 79 après 19 h.

Dép. 93 Vends PC IBM DX 4 100 Mhz, 8 Mo, 2 DD 550 Mo de jeux et utils, écran multi fréq., Sound Blaster 16, KORG 80 W, CD Rom 4x, le tout en parfait état : 8000 Frs. Tel à Olivier au 48 91 19 82.

Dép. 93 Vends DX2/66 VLB Ram 8 Mo, DD 250 Mo, SVGA 1 Mo, Sound Blaster 16 ASP, CD Rom Panasonic 562B, osuris, clavier, Dos 6, Win 3.11 : 8000 Frs. Tel au 48 46 35 37 le matin.

Dép. 94 Vends ou échange jeux sur CD originaux, vends disks HD et DD à bas prix, cherche contacts sérieux et durables sur PC. Tel à Pascal au 45 73 01 11.

Dép. 94 Vends PC 486 DX HP 33 Mhz, lecteur 3», clavier 102 touches, moniteur multiscan SVGA, 8 Mo et disque dur de 171 Mo, souris, logiciels de jeux : 6000 Frs. Tel à Cyril au 45 94 12 61.

Dép. 94 Vends jeux PC CD à bas prix, vends barrettes de mémoires,8 Mo, 4 Mo, 1 Mo ou 16 Mo et processeur à prix intéressant. Cherche carte vidéo à bas prix. Tel au 48 85 14 76 à Nico.

Dép. 94 Vends mémoires Simm 4 Mo 32 bits neuves : 650 Frs, cherche correspondants PC. Teigny JF 241 Avenue des Grands Godets 94500 Champigny.

Dép. 94 Vends disks 1,44 Mo à 1 Frs l'unité, mémoire 8 Mo pour 800 Frs, imprimante BJ10 : 900 Frs, lecteur laser+ bat + adaptateur auto : 900 Frs. Tel au 43 74 17 55 à Philippe.

Dép. 94 Vends CD-rom double vitesse neuf Panasonic CR562 : 700 Frs, vends aussi jeux PC. Lam Senaporak 16 Rue Beaumarchais 94800 Villejuif.

Dép. 94 Vends barrettes Sim 4x1 Mo : 550 Frs, cherche contacts sur jeux de stratégie, wargames, simulation. Tel à Jean-Luc au 46 80 22 14.

Dép. 95 Vends imprimante Citizen 120D+ : 600 Frs, vends CM 486 DX 2 66, CPU Intel, VLB, 256 Ko cachés, vends CPU, Cirrus Logic VLB 5426 1 Mo : 2500 Frs, achète jeux neufs : UFO 2, Colonization 3», Man Enough CD. Tel à Thib au 39 64 58 06.

Dép. 95 Vends 486 SX 25, 4 Mo Ram, SVGA 1 Mo, CD Rom double vitesse, Sound Blaster 2, HP 80 W, Dos, Win, Excel, nbx titres CD et disks : 7000 Frs. Tel au 30 39 90 01.

Dép. 95 Vends 486 DX2 66, 8 Mo, DD 340 Mo, carte vidéo Diamond VLB 2 Mo, carte controleur 4 Mo, CD Rom double vitesse, SB Pro, Dos 6.2, Win 3.1, souris : 7000 Frs. Tel après 18 h au 39 59 40 85.

Dép. 99 Vends jeux PC à bas prix, cherche contacts pour échange. Claes Jean-François 44 Rue de l'Union 7100 Haine St Pierre Belgique.

Dép. 99 Vends carte mère 486 DX 33 8 Mo Ram : 1400 Frs. Tel à Mr Gilles au 42 00 33 75.

Dép. 99 Vends 486 40 Mhz, 4 Mo de Ram, SB Pro 2 + Kit midi, 240 Mo HD, lecteurs 3» et 5», écran 14» SVGA, Trident 8900 1 Mo, souris, clavier, faire offre au 071/87 85 80 en Belgique.

Jobs

Dép. 28 Etudiant diplomé du DNAP en formation infographie et images de synthèse à l'école Estienne cherche stage au sein d'une société de jeux vidéo. Tel à Arnaud au 37 50 21 94.

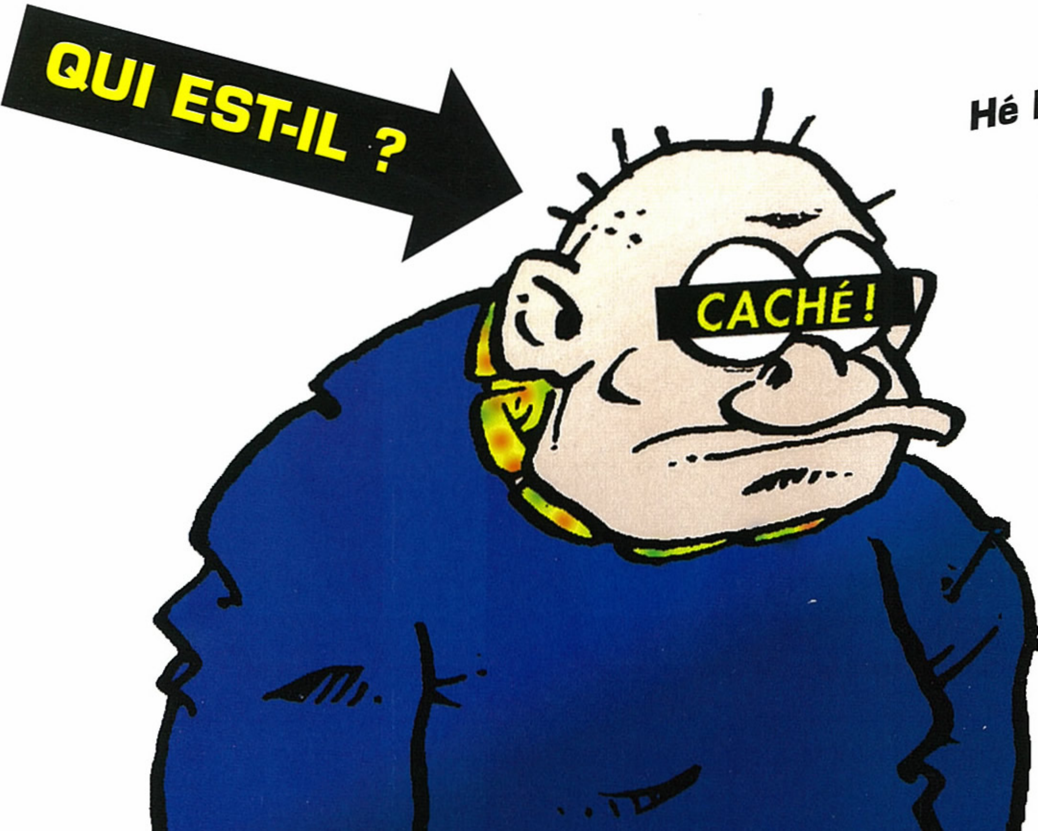
Dép. 78 Société de création de jeux recherche graphistes 3D/2D sous 3DS pour PC CD. Envoyer CV à IDMC 1 Allée des Tulipes 78260 Acheres.

Dép. 92 Notre société en pleine expansion sur le marché des logiciels de jeux de recherche des créatifs passionnés pour rejoindre une équipe performante et participer à des projets d'ampleur internationale :
- Analystes-programmeurs connaissant les langages C, C++, assembleur sous environnements DOS, Windows et Mac pour développer sur ordinateur et consoles de jeux.
- Chefs de projets ayant une bonne connaissance des jeux sur PC et consoles et des applications multimédia.
- Graphistes expérimentés en création 2D ou 3D sous environnement PC (3D Studio) et Silicon Graphics (Softimage).
Adressez vos candidatures sous référence JPG09 à MICROIDS, 58 Chemin de la Justice, 92290 Châtenay-Malabry.

Dép. 99 Cherche programmeurs sur PC pour créations de démos. Grégory Devriendt Chemin de Ninove 1088, 1080 Bruxelles Belgique.



KIVALA



Hé hé, qui ch'suis?

Vous devin'rez jamais, cherchez pô...

Hin hin.

Ch'suis bien caché, hein, hein?

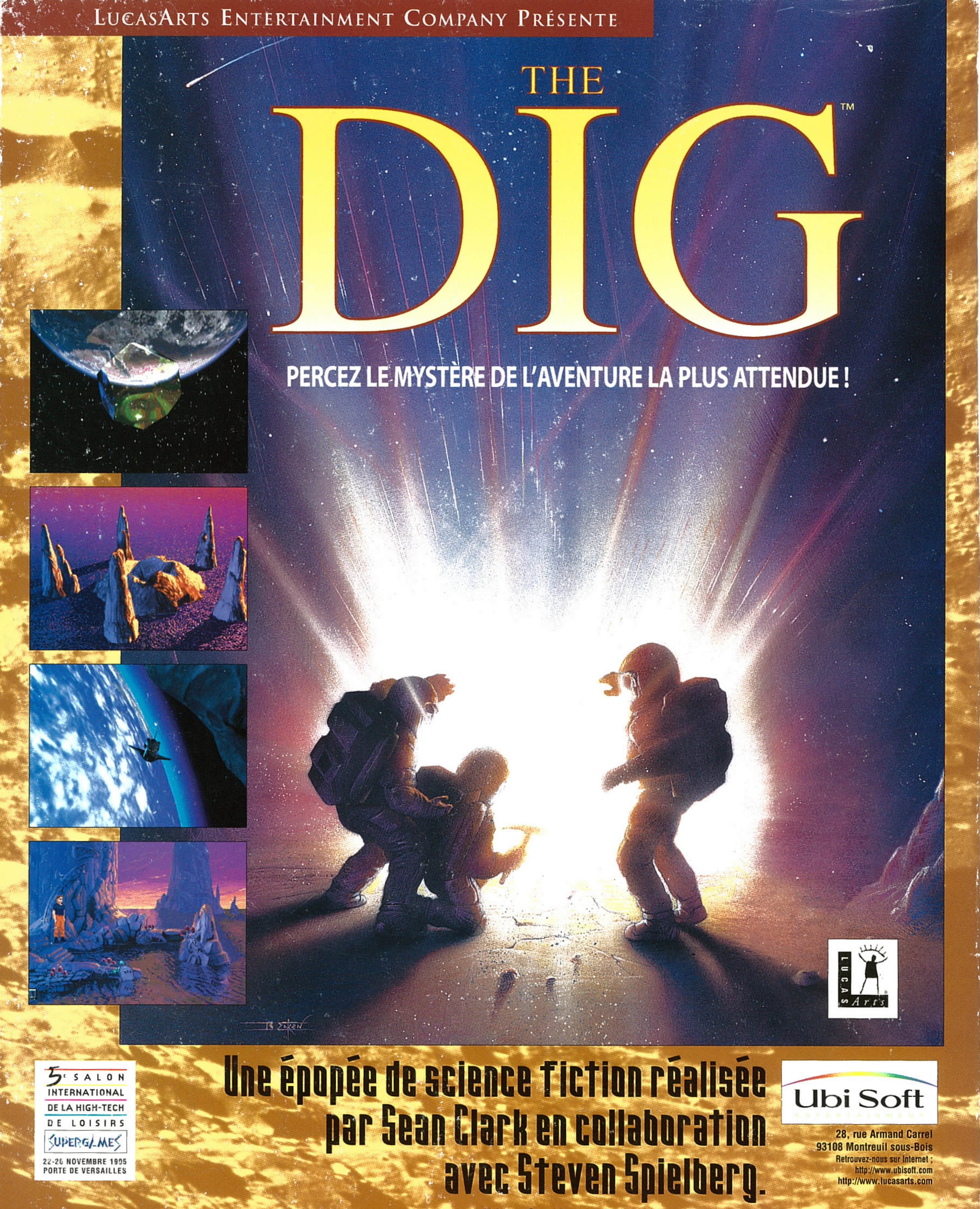


Découvrez les célébrités cachées et gagnez la console

PLAYSTATION

en jouant au KIVALA sur

3615 JOYSTICK


LucasArts Entertainment Company Présente
THE DIG™
PERCEZ LE MYSTÈRE DE L'AVENTURE LA PLUS ATTENDUE !
LUCAS Arts
5e SALON
INTERNATIONAL
DE LA HIGH-TECH
DE LOISIRS
SUPERGAMES
22-26 NOVEMBRE 1995
PORTE DE VERSAILLES
Une épopée de science fiction réalisée
par Sean Clark en collaboration
avec Steven Spielberg.
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil sous-Bois
Retrouvez-nous sur Internet ;
http://www.ubisoft.com
http://www.lucasarts.com
Bientôt disponible sur cd rom pc